

VIEUX!

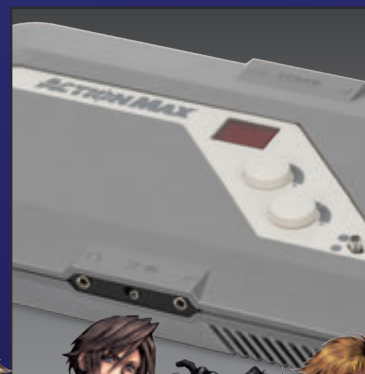
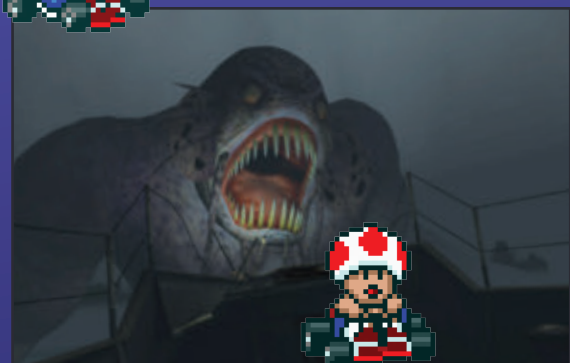
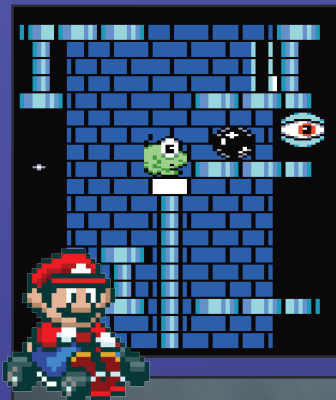
retro*GAMER

Collection

VOLUME 12

Le guide ultime
des classiques
du jeu vidéo

ARCADE | SEGA | ATARI | SONY | NINTENDO | AMSTRAD | PC | COLECOVISION | AMIGA



FRANCE : 12,90€ - SUISSE : 21 CHF

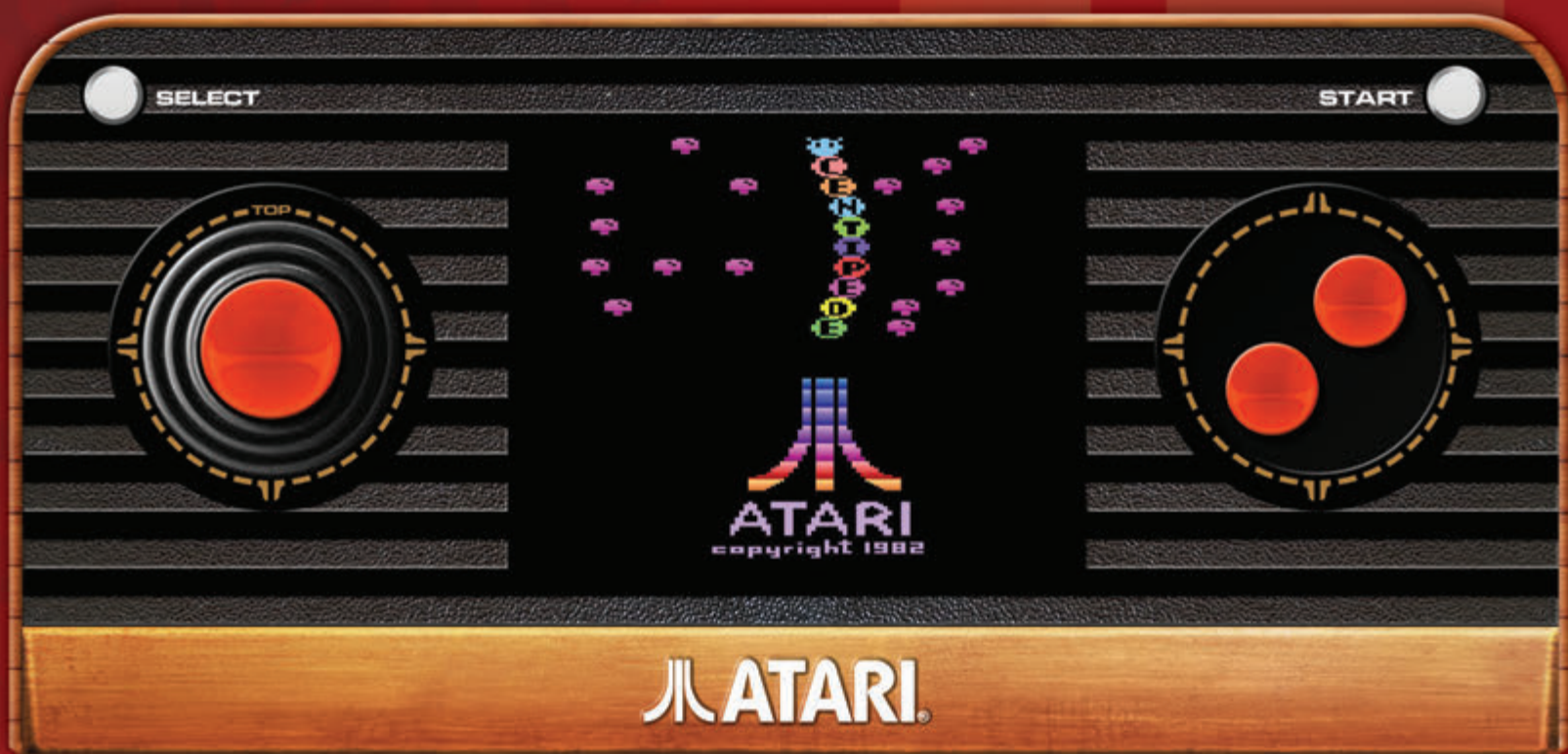
M 01902 - 12 - F: 12,90 € - RD





L'ATARI 2600 REVIENT !

UNE NOUVELLE CONSOLE PORTABLE COMPACTE ET UN JOYSTICK "PLUG & PLAY" INNOVANT POUR TV
PLUS 50 JEUX CLASSIQUES ATARI® PREINSTALLÉS



50 JEUX CLASSIQUES ATARI® PREINSTALLÉS INCLUS !

ASTEROIDS PONG millipede MISTLE COMMAND CARNIAGE



PRECOMMANDEZ LA
NOUVELLE GAMME RETRO
ATARI :

fnac

EXISTE
AUSSI EN
JOYSTICK TV
"PLUG & PLAY"



pube

© 2017 ATARI ET LE LOGO ATARI SONT DES MARQUES DÉPOSÉES, PROPRIÉTÉS DE ATARI INTERACTIVE, INC.

retro* GAMER Collection

Retro Gamer Collection

Financière de loisirs
5, Rue de Nouans - 37460 Villeloin-Coulange, France

Directeur de la Publication :
Jean-Martial Lefranc

Réalisation :
Land Créations
(www.land-creations.fr)

Fabrication :
Société Créatoprint
Isabelle Dubuc
(06 71 72 43 16)

Publicité :
Julie Augère
julie@financieredeloisirs.com
Tél : 06 63 21 58 28

Retro Gamer Collection
est une publication de Financière de loisirs SA
au capital de 45 000 euros
Siège : 5, Rue de Nouans
37460 Villeloin-Coulange, France
PD G : Jean-Martial Lefranc.

Abonnement (voir page 193) :
Retro Gamer Collection - service Clients - 12350 Privezac
e-mail : contact@bopress.fr
Téléphone : 05.65.81.54.86
7 jours sur 7, du Lundi au Vendredi,
de 10h à Midi et de 14h à 16h.

Retro Gamer Collection est publié sous licence de Future
Publishing Limited. Tous les droits du contenu sous
licence sont la propriété de Future Publishing Limited
et ne peuvent pas être reproduits, partiellement ou
en intégralité, sans l'accord écrit préalable de Future
Publishing Limited.

© 2017 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com

Dépôt légal en cours
ISSN en cours
Commission paritaire : 0518 K 92903

Fabriqué en France.
Imprimé en Union Européenne
ARTI GRA FICHE BOCCIA Via Tiberio
Claudio Felice, 7 - 84131 SALERNO - ITALIE

Provenance papier :
Italie-Finlande
Taux de fibre recyclé :
0%
Eutrophisation :
0.006 kg/T0 de papier



Bienvenue dans

retro* GAMER Collection

Contents de vous retrouver!

Il suffit de quelques notes, parfois même d'un simple 'blip' caractéristique pour faire ressurgir des souvenirs de jeu. Les *chiptunes* d'un niveau si souvent parcouru, le bruit d'un tir laser, la mélodie de victoire quand on vient de terrasser un monstre, la séquence sonore d'allumage d'une console... L'évocation sonore dans le jeu vidéo est, comme ailleurs, une puissante madeleine de Proust. Dans ce numéro, ces gâteaux audio métaphoriques ne manquent pas, des cris des xénomorphes d'*Alien Breed* au 'pop' des puyos, du décompte sonore sur la ligne de départ de *Mario Kart* au si célèbre thème d'ouverture de *Star Wars* dans *Rogue Squadron*. Et puis, il y a *Final Fantasy*, aussi.

Son jingle de victoire, évidemment, mais aussi les magnifiques compositions qui ont constellé tous ses volets depuis 30 ans. Pour cet anniversaire,

nous ne pouvions que faire les choses en grand pour la saga de Square, entre un dossier dédié, une rencontre avec le compositeur Nobuo Uematsu et un making-of de notre épisode préféré.

Bien évidemment, comme dans chaque numéro, des tas d'autres madeleines vous attendent dans les pages qui suivent, alors préparez-vous une bonne tasse de ☐ café ☐ thé ☐ chocolat chaud ☐ bière ☐ couscous (cochez la case qui vous correspond) pour les y tremper en notre compagnie...

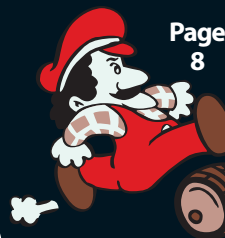
La rédaction de *Retro Gamer Collection*



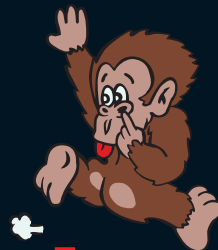
RETROGAMERCOLLECTION.COM
FACEBOOK.COM/RETROGAMERCOLLECTION
(ET AUSSI RETROGAMER@FINANCIEREDELOISIRS.COM)

retro* GAMER Collection

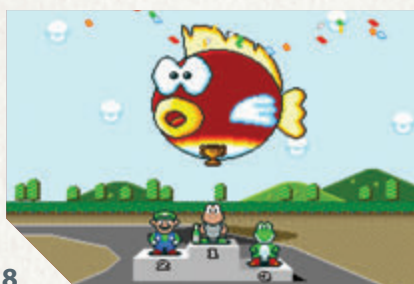
Le guide ultime des classiques du jeu vidéo



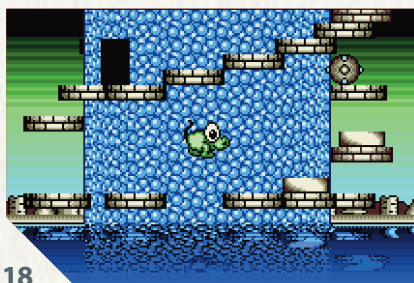
Page
8



SOMMAIRE



8



18



38

DOSSIERS

- 28 Les rois de Donkey Kong
- 38 L'effet Scramble
- 82 Le Top MSX Made in Occident
- 160 Le 30^e anniversaire de Final Fantasy

IL ÉTAIT UNE FOIS...

- 88 ...Rogue Squadron
- 124 ...Medal of Honor
- 150 ...Alien Breed

MAKING OF

- 8 Super Mario Kart
- 18 Nebulus
- 66 Alien Front Online
- 98 The Call of Cthulhu
- 108 Myriad
- 144 Tusker
- 170 Final Fantasy XII
- 178 Road Rash



52

RÉTROVIRUS/ LE PUR MOMENT/ REPOUSSER LES LIMITES / QU'EST-IL ARRIVÉ À...

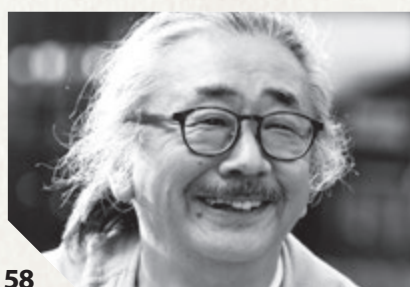
- 6 Golden Axe 2
- 22 The Tale of Beta Lyrae
- 50 Elemental Master
- 64 The adventures of Batman & Robin
- 80 Vroom
- 96 Bactron
- 122 Megaman X2
- 158 Resident Evil (GBC)
- 176 The Lost World : Jurassic Park

À L'AFFICHE

- 140 Labyrinth

SORTEZ LES ARCHIVES

- 52 Bally Sente
- 102 DMA Design



58





Page
46



Page
88

TAILLONS BAVETTE...

- 58 ...avec Nobuo Uematsu
- 116 ...avec Mo Warden

LE GUIDE ULTIME

- 74 Puyo Puyo
- 132 APB

MATOS

- 36 Pin-up matos :
La Super Famicom
- 46 La Super Game Boy
- 110 L'Action Max
- 138 Borne to be alive :
Double Dragon
- 148 Vision périphérique :
Le Steel Battalion Controler

TRÉSORS OUBLIÉS

- 70 Jeux d'aventure en mode texte
- 118 CPC 6128

MAIS AUSSI :

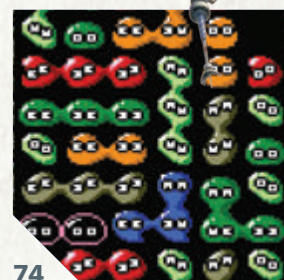
- 186 Rétrotests
- 193 Abonnez-vous !
- 194 Fin de partie : Night Trap



66



70



74



98



102



124



132



140



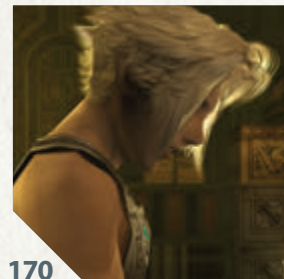
144



150



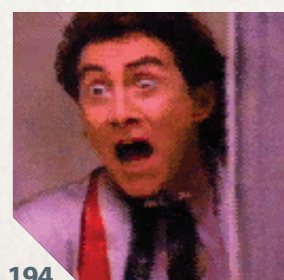
158



170



178



194



Page
110



DORA

1 = 1 3/4
MAGIC

Golden Axe : The Revenge Of Death Adder

DEATH ADDER REVIENT SE PRENDRE UNE DOUBLE DÉROUILLÉE.

RÉTROVIRUS



» ARCADE » SEGA AM1 » 1992

Logiquement, une revanche, c'est quand on se venge de ceux qui vous ont humiliés avant, non ? Ben là, non. Si l'on retrouve le nain Gilius Thunderhead sur le dos de Goah, les héros jouables du premier *Golden Axe* sont aux abonnés absents, remplacés par Sternblade le barbare en feu, Dora la centauresse, Chipeur le renard, Little Trix le paysan et donc Goah le géant monté par un nain.

Si la suite du hit de Sega n'est pas aussi réussie que l'original de 1989, le jeu est tout de même un vrai plaisir. Il ne réinvente rien : c'est en gros le même jeu, jouable à quatre (donc un participant de plus), avec de plus beaux graphismes, un système de magie un poil mieux pensé, et tout de même de nouvelles sections en scrolling vertical et des embranchements (il faudra donc deux *runs* pour tout voir). La recette

fonctionne, selon la loi universelle du vieux pot et des bonnes soupes.

Cette suite d'arcade n'a jamais eu droit à un portage console – peut-être parce que le genre tombait un peu en désuétude, au début des années 90, et c'est bien dommage – jusqu'en 2009 où il débarque enfin sur Console Virtuelle Wii. S'il est le troisième *Golden Axe* sorti, d'aucuns considèrent que c'est le quatrième dans la chronologie narrative, après *Golden Axe III* (qui sortira l'année suivante). Le final voit Gilius Thunderhead se sacrifier pour se débarrasser une bonne fois pour toutes de Death Adder, mais vous savez comment sont les méchants de fantasy, incapables de rester morts comme il faut. Ce n'est pas le "See you next game" de l'écran de fin ni le mauvais *Golden Axe : Beast Rider* de 2008 qui vont nous contredire... ✱



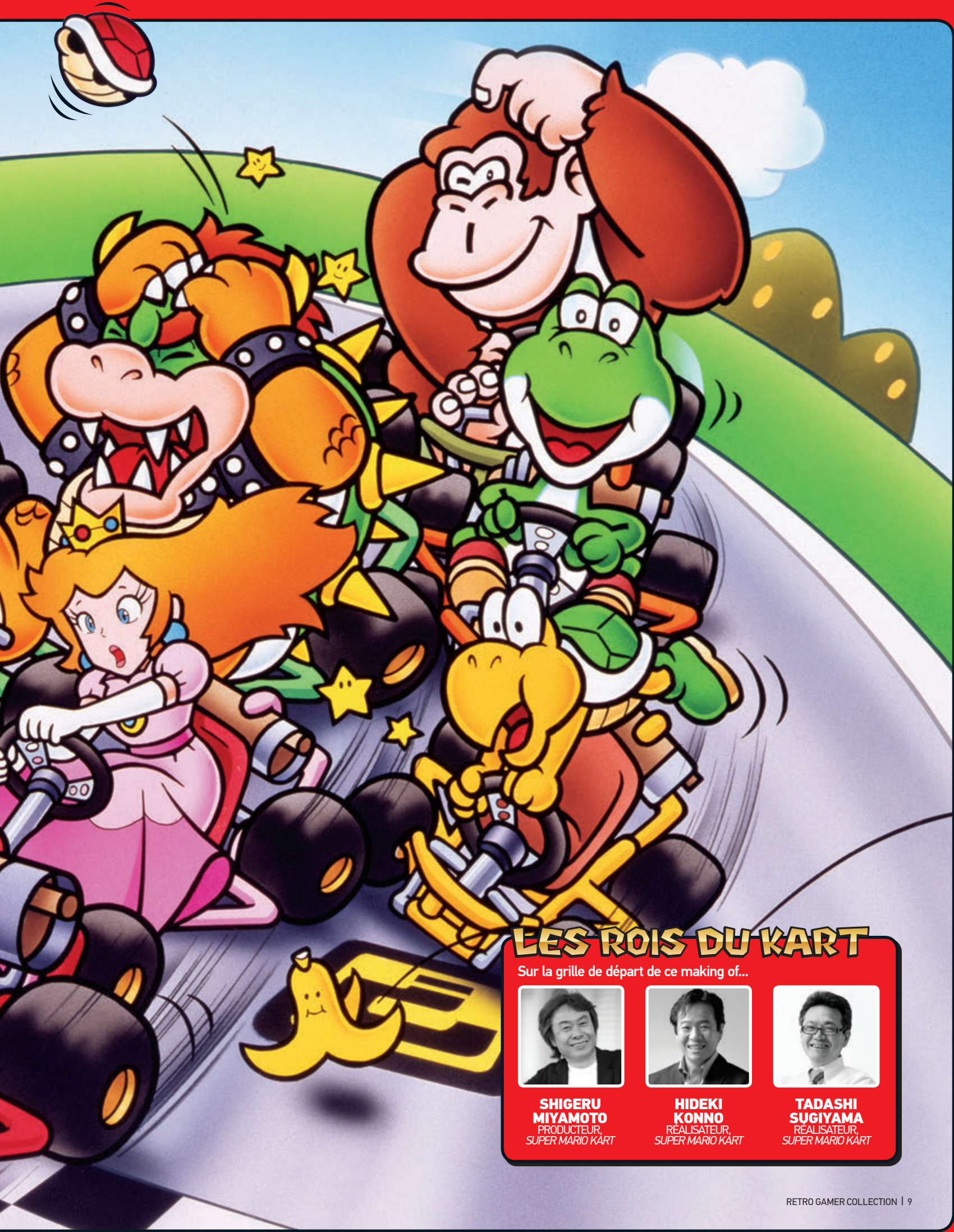


MARIO KART

L'HISTOIRE SECRÈTE

EN 1992, LA BANDE À MARIO PREND UN VIRAGE QUI SURPREND LES JOUEURS SNES, DE LA PLUS BELLE ET SURPRENANTE DES FAÇONS. 25 ANS PLUS TARD, SHIGERU MIYAMOTO, HIDEKI KONNO ET TADASHI SUGIYAMA NOUS RACONTENT L'HISTOIRE DE MARIO KART...





LES ROIS DU KART

Sur la grille de départ de ce making of...



**SHIGERU
MIYAMOTO**
PRODUCTEUR,
SUPER MARIO KART



**HIDEKI
KONNO**
RÉALISATEUR,
SUPER MARIO KART



**TADASHI
SUGIYAMA**
RÉALISATEUR,
SUPER MARIO KART

MARIO KART



» Les illustrations des boîtes Super Famicom et SNES sont un peu différentes.



Pas facile, de faire un *spin-off* de jeu vidéo. Souvent, on a l'impression qu'un pont du marketing s'est dit "Tiens, et si on prenait [insérez ici une franchise] et qu'on en faisait un jeu à la [insérez ici une autre franchise]?" et a ensuite laissé les développeurs se débrouiller avec ça. Parfois, l'idée semble bonne, mais se vautre en voulant trop rester fidèle aux mécaniques du jeu original. D'autres fois, l'esprit de la source est paumé en route, le développeur s'étant aventuré trop loin de la maison et de ce qu'il sait faire pour pondre un sous-produit. Mais l'une des plus célèbres séries *spin-off* du monde ne souffre d'aucun de ces problèmes, parce que Nintendo EAD n'est jamais sorti de l'idée de faire un *Super Mario Kart*.

"Au début, on n'avait pas l'intention de mettre Mario ou des Karts", nous apprend le réalisateur du jeu, Hideki Konno. "Les bases du jeu viennent d'un titre de lancement de la SNES : *F-Zero*", confirme le graphiste Tadashi Sugiyama. Le jeu de



» [SNES] Les obstacles sur la route ne se cantonnent pas à ce que balancent les adversaires. Gare aux Thwomps!

“ Sans les limites matérielles, on aurait sans doute fait un tout autre jeu ”

Hideki Konno

course futuriste est une véritable démo technique du *scaling* et des rotations dont est capable le hardware graphique de la SNES et communément désigné sous le nom de Mode 7. *F-Zero* a bien fonctionné, mais il lui manquait un gros quelque chose : le multijoueur. "Le jeu était conçu pour le solo, parce que nous nous sommes concentrés sur les sensations de vitesse et sur la taille des courses", expliquent Konno et Sugiyama. "C'est un prototype d'une version multijoueur de *F-Zero* qui a servi de point de départ pour *Super Mario Kart*, et à partir de cela, nous avons fait toutes sortes d'essais pour trouver ce qui fonctionnait le mieux."

"D'une certaine manière, l'ajout de Mario au jeu de course est un peu le résultat de ces tâtonnements", ajoutent Konno et Sugiyama. "Les circuits de *F-Zero* s'étendent sur plus de 100 écrans pour offrir cette sensation de vitesse et d'ampleur, mais à cause des limites matérielles, les circuits ne pouvaient pas faire plus de 4 écrans de large sur autant de haut en écran partagé, c'est-à-dire 16 écrans."

Le multijoueur est envisageable, au prix de quelques sacrifices – mais tronquer aussi radicalement les dimensions de la carte, c'est pousser le sacrifice trop loin :

LA GRILLE DE DÉPART

Les huit concurrents de *Super Mario Kart*

MARIO

OBJET : ☆ RIVAL : ☆

ACCÉLÉRATION ☆☆☆☆☆

VITESSE MAX ☆☆☆☆☆

POIDS ☆☆☆☆☆

MANŒUVRABILITÉ ☆☆☆☆☆



PEACH

OBJET : ☆ RIVAL : ☆

ACCÉLÉRATION ☆☆☆☆☆

VITESSE MAX ☆☆☆☆☆

POIDS ☆☆☆☆☆

MANŒUVRABILITÉ ☆☆☆☆☆



LUIGI

OBJET : ☆ RIVAL : ☆

ACCÉLÉRATION ☆☆☆☆☆

VITESSE MAX ☆☆☆☆☆

POIDS ☆☆☆☆☆

MANŒUVRABILITÉ ☆☆☆☆☆



TOAD

OBJET : ☆ RIVAL : ☆

ACCÉLÉRATION ☆☆☆☆☆

VITESSE MAX ☆☆☆☆☆

POIDS ☆☆☆☆☆

MANŒUVRABILITÉ ☆☆☆☆☆





» [SNES] Koopa fait confiance aux vents et emprunte un raccourci un poil périlleux...

“On a essayé de faire un circuit dans l'esprit de *F-Zero* avec ces limites, mais c'était trop difficile d'y faire la course avec un véhicule de type F1, avec une bonne sensation de vitesse.”

Vu que ces hautes vitesses sont indissociables de *F-Zero*, il est clair que le thème du jeu doit changer. “En dernier recours, on n'avait plus qu'un seul choix : le karting. Les karts sont parfaits pour ces courses compactes”, se souviennent Konno et Sugiyama. Le rythme plus posé du jeu est en effet mieux adapté à des circuits de plus petite taille, mais l'équipe de développement doit tout de même être inventive avec son espace de travail de 1024 pixels sur 1024. “Et on s'est heurtés à un autre souci : les pilotes, avec leurs combinaisons et leurs casques, se ressemblaient tous, vus de derrière, et perdaient toute personnalité. On ne savait plus qui était qui.”

La solution au problème est étonnamment simple, en plus d'offrir au jeu de solides épaules sur lesquelles s'appuyer : “On s'est demandé quels types de personnages seraient immédiatement reconnaissables de dos, et on a fait



» [SNES] Un concurrent réduit est un adversaire à écraser. Comme Toad qui s'est ici fait proutcher (terme académique officiel).

un essai avec Mario. On le reconnaît instantanément, même de dos,” expliquent Konno et Sugiyama. “Pour les autres pilotes, on a essayé d'autres personnages de la franchise Mario qui étaient eux aussi facilement identifiables de dos. C'était la première étape de conception de *Super Mario Kart*. Sans les limites matérielles, on aurait sans doute fait un tout autre jeu.”

Huit participants sont donc ainsi sélectionnés. Mario et Luigi sont des choix évidents, comme la Princesse Peach, Toad et Yoshi. Mais la présence de Donkey Kong Jr., Koopa Trooper et Bowser, les ennemis de

service, peut surprendre dans un jeu gentiment compétitif. “En fait, le principe d'une course est très différent de celui des autres genres de jeu : chaque concurrent se mesure aux autres pour sa propre victoire, alors je trouve que ça n'a rien d'étonnant”, nous dit Konno. Shigeru Miyamoto, créateur de Mario et producteur de *Super Mario Kart*, ajoute : “C'est comme dans les bandes dessinées. Dans chaque histoire, les personnages endossent des rôles différents. Mario apparaît dans des jeux de styles très différents, ce qui reste dans cette même tradition. De ce point de vue, je n'avais strictement



BOWSER

OBJET : RIVAL :

ACCÉLÉRATION ★★★★★

VITESSE MAX ★★★★★

POIDS ★★★★★

MANŒUVRABILITÉ ★★★★★



YOSHI

OBJET : RIVAL :

ACCÉLÉRATION ★★★★★

VITESSE MAX ★★★★★

POIDS ★★★★★

MANŒUVRABILITÉ ★★★★★



KOOPA TROOPER

OBJET : RIVAL :

ACCÉLÉRATION ★★★★★

VITESSE MAX ★★★★★

POIDS ★★★★★

MANŒUVRABILITÉ ★★★★★



DONKEY KONG JR.

OBJET : RIVAL :

ACCÉLÉRATION ★★★★★

VITESSE MAX ★★★★★

POIDS ★★★★★

MANŒUVRABILITÉ ★★★★★



MARIO KART

TOP CIRCUITS

Chacun a son circuit favori dans *Mario Kart*, et nous, on aime tout particulièrement ceux-ci



ROUTE ARC-EN-CIEL

□ Un vrai hommage aux jeux de course d'arcade à l'ancienne – aussi simpliste que difficile. C'est loin d'être le plus joli des circuits, mais on est content de passer la ligne d'arrivée sans être tombé une seule fois!

PLAINE DONUT 3

□ Avec un peu de pratique, c'est un circuit où l'on peut se comporter en vraie saloperie. En maîtrisant les champignons, on peut sauter par-dessus les murs pour prendre des raccourcis de fou afin de bien larguer les autres joueurs...



CHÂTEAU DE BOWSER 2

□ Entre les Thwomps et l'ambiance brûlante, on ressent une certaine trépidation dans cette course qui, l'air de rien, met à rude épreuve vos talents de pilote.

PLAGE KOOPA 1

□ Sans doute la plus à part des courses, celle qui ressemble le moins à un circuit. Un sentiment de liberté accentué par les eaux dansantes qui clapotent sur les rives de ces petites îles solitaires au milieu d'un grand rien bleu.



► aucune objection à ce qu'on affronte des ennemis traditionnels ou qu'on les contrôle." Sugiyama ajoute : "Et puis, même si ce sont des méchants, on peut difficilement détester ces personnages et donc, on est content de pouvoir les contrôler."

Les personnages désormais établis, il faut s'atteler aux courses, en gardant à l'esprit les restrictions d'espace. "Vu les limites du hardware de l'époque, on ne pouvait pas mettre des objets en 2D", se souvient Sugiyama. "Alors, on a divisé le terrain en différents types : asphalté, terre, bois, roche et eau. Et on les a distingués en changeant leurs valeurs de résistance. Et pour les décors, on a simplement pioché des trucs qui collaient à l'esprit *Mario*. La difficulté des courses était ajustée au fur et à mesure, en y jouant. On a aussi ajouté plus tard des éléments comme les barrières destructibles pour que le jeu soit plus excitant."

Si Nintendo s'était contentée d'un jeu de course traditionnel à deux joueurs, c'aurait déjà été une réussite. Mais les développeurs ont choisi de surenchérir et de s'écarter de la course traditionnelle en intégrant des éléments hérités des jeux de plateforme. Des pièces à ramasser, qui font accélérer le kart, sont ainsi ajoutées au circuit. "C'est une idée qu'on a eue pour ajouter de la profondeur de jeu", se souvient Konno. "Notre président, M. Miyamoto, tenait beaucoup à cela." Miyamoto confirme : "C'est quelque chose qui n'aurait pas été possible dans un jeu de course classique. On s'est dit que ce serait amusant de les placer sur le circuit. Dans le même ordre d'idées, on ne pouvait pas ne pas inclure le saut, une facette essentielle et incontournable des jeux *Mario*."



» [SNES] La carte du bas de l'écran rappelle à chaque instant combien les adversaires sont proches...





» [SNES] Il faut être observateur pour détecter certains raccourcis, comme ce trou dans la bordure, presque invisible de loin.

Mais l'ajout le plus emblématique du jeu, c'est bien évidemment les power-ups, qui viennent aussi bien améliorer vos attributs de course traditionnels, comme la vitesse, que servir à attaquer la concurrence. "Quand on a décidé que ce jeu de course serait *Mario Kart*, je me suis dit qu'on ne devait pas faire un jeu de course classique, mais plutôt quelque chose qui tournerait autour du fun de baston pour la meilleure position, avec les karts comme moyen d'expression", raconte Miyamoto. "C'est donc tout naturellement qu'on a ajouté des objets pour que les moins bons pilotes aient une chance de l'emporter ou pour que les joueurs largués puissent bénéficier d'un petit coup de pouce."

"Le premier objet que nous avons conçu pour le prototype, c'est une flaque d'huile, qui est devenue la peau de banane", précisent Konno et Sugiyama. "L'objectif était aussi de faire des objets qui collent à la thématique *Mario*. On voulait que les objets offensifs et défensifs et des particularités du gameplay soient à la fois équilibrés et complètement '*Mario*', d'où les carapaces d'attaque, les étoiles d'invisibilité et les fantômes de vol. Tout en laissant la priorité au principe de course." Neuf objets sont créés en tout, tous dans l'esprit *Mario* – un aspect que les autres jeux de kart qui ont suivi ont imité sans l'égaliser.

L'ajout de ces objets a transfiguré le jeu :

"L'attaque et la défense avec les objets sont l'aspect le plus emblématique de *Mario Kart*," nous disent Konno et Sugiyama... et nos propres souvenirs de



» [SNES] Peach et Toad, face à face, mais ça ne va pas durer : la carapace rouge de Peach va couper court au duel.



» [SNES] Quand on est touché, on est non seulement ralenti, mais on perd aussi des pièces, ce qui réduit aussi la vitesse max.

“En testant le jeu, je m’amusais tellement que je poussais des petits cris”

Hideki Konno

centaines de carapaces lancées et de glissades sur des peaux de bananes – et l'inévitable rage qui les accompagne – en sont les parfaits témoins !

"On a effectué des milliers de réglages pour équilibrer les objets. C'était vraiment génial, pendant les tests, quand on gagnait ou qu'on perdait grâce ou à cause des effets des objets !" ajoute Konno en riant. "J'ai vraiment beaucoup joué au jeu pendant les phases de débog et de réglage. Je m'amusais tellement que je poussais des petits cris. Je crois que j'ai un peu distrait les autres équipes de développement qui travaillaient sur d'autres projets..."

La possibilité de revenir de loin dans la partie n'est pas un hasard non plus : "Je ne suis pas très bon aux jeux de course, alors pour avoir une chance de gagner, j'ai trafiqué la récupération d'objets pour que plus on est à la ramasse, plus on ait de chances d'en ramasser un puissant", confirme Sugiyama. "Grâce à ça, même moi je pouvais gagner sur le fil grâce à un retour de dernière minute, et ça me permettait de jouer avec de meilleurs pilotes !"

Ce choix a beaucoup joué dans la longévité du jeu : le multijoueur est plus



» [SNES] Sans objets 3D, les gens de Nintendo ont dû être créatifs pour intégrer les sauts dans les circuits à croisement.

accessible aux novices, et même si un gouffre sépare les talents du meilleur pilote et ceux du plus mauvais, tout le monde a sa chance, de votre petit frère à votre grand-mère.

Bien sûr, même si mamie perd en course, elle a aussi une chance de se défouler en mode Bataille. "L'idée du mode Bataille nous est venue pendant qu'on concevait le mode course : ce n'était pas prévu dès le départ", nous confie Konno et Sugiyama. "Le gameplay compétitif a de forts

MARIO KART

AUX ARMES!

Mario Kart et les jeux de kart en général ne seraient pas aussi savoureux sans saletés à balancer aux autres pilotes et autres boosts pour se refaire. Petite liste des 9 objets de *Super Mario Kart*...



CHAMPIGNON

□ Un bref coup d'accélérateur, dont bénéficient couramment les joueurs en queue de peloton. À utiliser pour couper hors tracé sans perdre de temps!

ÉTOILE

□ Si vous êtes vraiment largué, vous récupérez peut-être ce bonus rare qui booste temporairement votre vitesse et permet de défoncer tranquillos vos adversaires.



PLUME

□ Sautez très haut avec la plume pour vous ouvrir de grosses opportunités de raccourci, surtout dans les circuits de la Vallée Fantôme.

PEAU DE BANANE

□ Un objet défensif généralement octroyé aux joueurs de tête, pouvant être lancé devant et derrière soi. Tout concurrent qui roule dessus part aussitôt en sucette.



► aspects 'shooter' et à force d'essayer diverses choses, on s'est aperçus que c'était un mode amusant, et donc on a décidé de l'inclure."

"Je voulais en faire un jeu qui fonctionne à deux participants, pour qu'ils s'affrontent, comme dans *Mario Bros.*", ajoute Miyamoto, en faisant référence au jeu d'arcade originel de 1983.

Tout se tient en multijoueur, mais l'expérience solo comporte quelques bizarreries – en premier lieu, le même affichage en écran partagé qu'en multijoueur. "Le cœur du jeu, c'est le mode deux joueurs en écran partagé", expliquent Konno et Sugiyama. "On a conçu le jeu pour qu'il s'articule autour de ce système compétitif à deux. La carte complète et le rétroviseur de la moitié inférieure de l'écran en solo sont aussi des extensions de ce système. On a pu faire ça avec certains angles de caméra et des réglages de *scaling*. D'une certaine façon, c'est le résultat d'une bonne utilisation de ces fonctionnalités."

L'autre bizarrerie, c'est l'utilisation des objets. Si votre pilote reçoit des objets aléatoires, les adversaires informatiques utilisent tous des objets spécifiques, dont certains que le joueur ne peut utiliser: "On voulait que chaque concurrent ait de la personnalité. En leur donnant des particularités, ça ajoutait quelque chose de spécial au solo. Ça enrichissait le gameplay et le rendait plus amusant", nous explique Konno. "En même temps, vu les limites matérielles de l'époque et ce qu'on savait faire techniquement, c'était difficile d'implémenter une logique qui aurait permis aux adversaires

“On prenait plaisir à y jouer tout en le concevant, alors il était évident que le jeu était fun”

Tadashi Sugiyama

informatiques d'utiliser judicieusement les objets. Alors on s'est creusé la tête pour trouver comment faire pour que ce soit amusant, et c'est la solution que nous avons trouvée. Dans des jeux qui ont suivi, on a fait en sorte que les concurrents informatiques puissent utiliser comme il faut les objets normaux du jeu."

Quand en 1992, *Super Mario Kart* est terminé, ses créateurs sont fiers d'avoir trouvé une solution originale pour contourner les limites techniques: "Si l'on part du principe qu'on devait faire un gameplay à la *F-Zero* dans une si petite aire de jeu, c'était un gros défi, aussi bien d'un point de vue technologique que conceptuel", nous dit Konno. "On a pu surmonter et contourner le problème technique en optant pour des karts et en changeant radicalement le gameplay." Reste que les créateurs de *Mario Kart* n'ont pas encore idée du succès qui attend leur jeu: "On y a tellement joué pendant le développement qu'on savait que c'était un bon jeu, mais je n'imaginais pas que les joueurs l'apprécieraient autant", nous révèle Sugiyama.

Le jeu sort et séduit rapidement – le bouche-à-oreille et surtout les parties multi chez les amis qui donnent envie de





CARAPACE VERTE

□ Une fois lancé, ce projectile part tout droit, jusqu'à ce qu'il rebondisse contre un mur. Une arme de choix pour les tueurs sur roues expérimentés.

CARAPACE ROUGE

□ Les murs arrêtent les carapaces rouges, mais si on tire au bon moment, pas de soucis : elles sont à tête chercheuse et ciblent l'adversaire qui vous précède le plus proche.



BOO

□ Dispo quand on joue à deux, le Boo vous rend invisible et intangible, mais vous permet aussi (voire surtout) de piquer l'objet de l'adversaire.

PIÈCE

□ Ramassez une pièce pour en gagner deux et booster votre vitesse maximale, tant que vous gardez ces pièces. Un avantage non négligeable en course.



ÉCLAIR

□ Un objet aussi courant qu'amusant/énervant, qui réduit tous les concurrents, sauf celui qui l'a activé. Les riquiquis sont ralentis et écabouillables. Jouissif. Pour celui qui l'a activé, s'entend.



» [SNES] La récompense pour une victoire méritée ? Un trophée et une bouteille de... ça boit quoi, déjà, un Koopa ?

se l'acheter y sont pour beaucoup. Le jeu s'écoule à 8,76 millions d'exemplaires. Il s'installe sur la troisième place du podium des jeux SNES les plus vendus de tous les temps, derrière *Super Mario World* et *Donkey Kong Country*, et dépassant la quatrième, *Street Fighter II*, de plus de 2 millions de copies. Malgré ce volume d'exemplaires en circulation, *Super Mario Kart* est aujourd'hui toujours très demandé chez les collectionneurs SNES – pas facile de trouver une cartouche PAL loose pour moins de 20 euros – et une trentaine pour une version en boîte.

Quand on demande à Konno quelles sont selon lui les raisons du succès du jeu, il évoque aussitôt son attrait multijoueur : "Je pense que beaucoup de gens y ont peut-être joué comme à une sorte 'd'outil de communication compétitif', une façon de se connecter aux autres via le multijoueur, bien avant la démocratisation du multi en ligne."

Si d'autres éditeurs auraient sans doute été tentés de capitaliser sur le succès du jeu en sortant rapidement une suite, Nintendo a au contraire été tout en retenue pour *Super Mario Kart* – peut-être parce que le premier jeu poussait déjà les limites du possible



» [SNES] Tout joueur de *Super Mario Kart* doit apprendre à maîtriser les indispensables dérapages.

sur SNES. La première suite ne paraîtra qu'en 1996, avec un *Mario Kart 64* qui tire parti de nouvelles technologies 3D pour changer radicalement le design des circuits. Cette suite reproduit le succès du premier jeu, comme le feront ensuite les autres volets qui s'enchaîneront – mais jamais plus d'un par génération de hardware. En ne comptant que les huit titres principaux, la série des *Mario Kart* s'est écoulée à plus de 100 millions d'exemplaires.

Comment les créateurs de Nintendo ont-ils réussi à garder intact l'esprit du premier jeu au fil de ses suites ? Pour Sugiyama, un ingrédient central en est la clé : "Mario Kart sans les objets, ce n'est pas Mario Kart. Leur utilisation permet aux bons pilotes et aux joueurs moins expérimentés de jouer ensemble."



MARIO KART

PAS DE KARTIER !

Pendant 25 ans, les rejetons de *Super Mario Kart* ont pris le relais...

MARIO KART 64

N64, 1996

□ La première suite de *Super Mario Kart* exploite les capacités de la N64 pour passer à la vraie 3D et autoriser des designs de circuit plus dynamiques. Le multi passe à quatre joueurs et cette satanée carapace bleue fait son apparition.



MARIO KART SUPER CIRCUIT

GAME BOY ADVANCE, 2001

□ Comme l'original SNES, le premier *Mario Kart* portable a des circuits plats et rotatifs façon Mode. Il inclut aussi les 20 circuits de la SNES comme extras à déverrouiller, à ajouter aux 20 nouvelles pistes du jeu.

MARIO KART : DOUBLE DASH!!

GAMECUBE, 2003

□ Ce titre expérimental demande aux joueurs de choisir deux pilotes entre lesquels alterner pendant la course, mais aussi de choisir séparément leurs karts. Chaque personnage dispose d'armes spéciales, qu'il soit dirigé par un joueur ou par l'ordinateur.



MARIO KART ARCADE GP

ARCADE, 2005

□ La première borne d'arcade *Mario Kart* a été conçue par Namco – d'où la présence de Pac-Man en *guest-star*. Une quantité ridicule d'objets – 93 – est au programme et les pièces éparpillées sur le circuit font leur grand retour.



MARIO KART ARCADE GP 2

ARCADE, 2007

□ Plus une mise à jour qu'une vraie suite, avec le contenu du premier volet et de nouveaux circuits, pilotes et objets et un commentateur irritant. Contrairement à l'original, cette suite permet aux joueurs d'utiliser des memory cards magnétiques.

MARIO KART DS

DS, 2005

□ Le deuxième *Mario Kart* portable signe le grand saut de Nintendo dans le monde du jeu en ligne, en permettant aux joueurs de s'affronter à distance. La présence de circuits rétro s'impose dès ce volet comme un standard de la série.



MARIO KART 7

3DS, 2011

□ Codéveloppé par Retro Studios et Nintendo EAD, ce titre remet une nouvelle fois les pièces au goût du jour et ajoute des sections dans les airs et dans l'eau. Les joueurs peuvent aussi construire leurs karts à partir de trois composants : le châssis, les roues et l'aile.

MARIO KART WII

WII, 2008

□ Jusqu'à 12 participants peuvent désormais s'affronter et les circuits s'élargissent pour s'accommoder de cette petite foule. Pour la première fois, les joueurs peuvent opter pour des motos ou des karts, avec un système de contrôle imitant l'utilisation d'un volant.



MARIO KART ARCADE GP DX

ARCADE, 2013

□ Cette grande refonte des *Mario Kart Arcade GP* modifie en profondeur les circuits existants, en y ajoutant notamment des sections aériennes et sous-marines.



MARIO KART 8 DELUXE

SWITCH, 2017

□ Cette mouture améliorée de *Mario Kart 8* inclut tous les DLC de la version Wii U, un mode Bataille révisé avec de nouvelles arènes, dont une inspirée de *Splatoon*, de nouveaux personnages et la possibilité de tenir deux objets en même temps. Les graphismes sont rehaussés en 1080p.



MARIO KART 8

WII U, 2014

□ Le premier *Mario Kart* de l'ère HD ajoute des sections antigravité autorisant des boucles et des tournants impossibles. Les motos fêtent leur retour, cette fois accompagnées de quads, et des DLC accueillent d'autres propriétés intellectuelles de Nintendo, dont *F-Zero*, *Zelda*, *Animal Crossing* et *Excitebike*.

► Une grande caractéristique des *Mario Kart*, c'est qu'on ne peut pas gagner que grâce à ses talents de pilote, parce que tous les participants font leur possible pour empêcher les autres de passer la ligne d'arrivée." S'il n'est plus en charge de la série depuis 2003 et de *Mario Kart : Double Dash!!*, il est clair que les auteurs des volets qui ont suivi ont respecté cette philosophie.

"On voulait faire un jeu qui soit sympa à jouer en famille, avec des amis, avec tout le monde", ajoute Konno, qui est toujours impliqué dans la franchise, y compris sur *Mario Kart 8 Deluxe*. "On a voulu concevoir un jeu où tout le monde pourrait s'amuser à conduire, où tout le monde aurait une chance de gagner, même si la pratique vous donne un avantage. Le premier *Mario Kart* était en écran partagé et on a pu passer à 8 joueurs en communication sans fil sur la Nintendo DS pour jouer en ligne avec des gens du monde entier. C'est l'élément le plus important qui a perduré depuis le tout premier *Mario Kart*."

Super Mario Kart n'a pas été qu'un succès critique et commercial : le jeu a aussi été très influent. Sa formule a été copiée et clonée d'innombrables fois par des hordes de concurrents, allant de titres originaux comme *Speed Freak* à des cross-overs à la *Konami Krazy Racers*, en passant par toutes sortes de titres brodés autour d'une mascotte – Pac-Man, Bomberman, Crash Bandicoot et bien sûr Sonic. Mais rares sont ceux qui ont réussi à arriver aux chevilles de la série des *Mario Kart*, du design de ses courses, de l'équilibre précis de ses objets ou de la qualité de son modèle de conduite.

On pourrait presque affirmer que la série des *Mario Kart* est aussi populaire que la franchise globale dont elle découle. D'un point de vue purement financier, elle vaut peut-être même plus pour Nintendo : les *Mario Kart* se sont vendus massivement et même mieux que les jeux de plateforme *Mario*



» [SNES] La route Arc-en-ciel est la dernière du jeu pour une bonne raison : c'est le plus gros défi du jeu!



» [SNES] Avec la plume, on peut trouver toutes sortes de combines pour gratter quelques raccourcis...

ces dernières années : *Mario Kart Wii* s'est écoulé à 36,83 millions d'exemplaires, soit presque trois fois plus que *Super Mario Galaxy* (12,72 millions de copies tout de même) et *Mario Kart 8* a été le jeu le plus vendu sur Wii U, devant *New Super Mario Bros U* avec une avance de près de 2,5 millions de copies.

Sans exagérer, on peut donc sans mal affirmer que *Super Mario Kart* est le plus important titre *spin-off* de tous les temps, loin devant tout challenger. Qu'en pensent ses créateurs?

"Je suis ravi et profondément reconnaissant que *Mario Kart* soit devenu ce qu'est la série aujourd'hui, et que les joueurs continuent de l'aimer", nous confie Sugiyama. "Je pense que c'est grâce aux efforts des équipes de développement, qui ont su implémenter de nouvelles idées dans chaque nouveau volet, pour ne pas lasser les joueurs. J'espère que les joueurs continueront d'attendre de nouveaux jeux *Mario Kart*."

"Je suis heureux et fier que tant de monde ait apprécié le jeu et continue encore d'y jouer, après tout ce temps", conclut de son côté Konno. "*Mario Kart* est devenu une série en soi, où l'on peut planer dans les cieux ou faire la course sous l'eau, et même contrôler la gravité dans le dernier opus en date. Et je suis certain que de nouvelles expériences attendent les joueurs dans les prochains *Mario Kart*, pour qu'ils puissent jouer encore et encore pendant des années."

On n'en doute guère. Depuis 25 ans, *Mario Kart* a survécu aux modes et a tout pour continuer sur sa lancée, pour une seule et simple raison : il n'y a rien de meilleur que de voler la première place au dernier moment avec une carapace rouge bien placée ! *



L'HÉRITAGE

De l'influence de papy *Super Mario Kart* sur son dernier descendant en date...

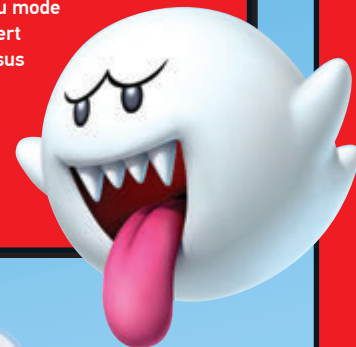


» [Switch] L'ADN du *Super Mario Kart* original suinte par tous les pores de *Mario Kart 8 Deluxe* Switch.

Parfois, on ne sait pas apprécier ce que l'on a tant qu'on ne l'a pas perdu – et cela s'applique à bien des éléments du premier *Super Mario Kart*, qui sont allés et venus au fil du temps. Les objets spécifiques à des personnages et les pièces à ramasser étaient absents de *Mario Kart 64*, mais sont revenus plus tard. *Mario Kart 8 Deluxe* ressuscite d'autres facettes de l'ère SNES disparues depuis lors.

Pour beaucoup, l'absence du mode Bataille dans *Mario Kart 8* sur Wii U était une grosse lacune : au lieu d'offrir des arènes spécialement conçues pour le carnage, le jeu ne proposait que des batailles sur des circuits classiques, au grand dam de la plupart des joueurs. Mais les bons vieux combats façon SNES ont été rajoutés sur Switch, avec diverses arènes rétro, dont la mythique Arène Bataille 1 de la SNES.

Mais ce n'est pas tout : si les jeux d'arcade de Bandai Namco incluaient le Boo, ce n'était pas le cas des *Mario Kart* de Nintendo depuis *Mario Kart DS*. À ses côtés, la plume, absente depuis *Super Mario Kart*, est aussi de retour, mais comme objet exclusif au mode Bataille. La plume ne sert pas qu'à sauter au-dessus des carapaces et peaux de banane ennemies : elle permet également de voler les ballons des autres joueurs, à courte portée.



LE MAKING OF DE

Uridium est une drôle d'inspiration pour un jeu de plateforme, mais *Nebulus* était un shooter, au début. John M. Phillips nous raconte comment un cylindre qui tourne sur lui-même est devenu un classique de l'ère 8-bits.



INFOS

- » ÉDITEUR : HEWSON CONSULTANTS
- » DÉVELOPPEUR : JOHN M. PHILLIPS
- » SORTIE : 1987
- » PLATEFORME : C64, DIVERS
- » GENRE : PLATEFORME

Dans les années 80, beaucoup de programmeurs de jeux se cantonnaient à une seule machine, mais certains spécialistes effectuaient eux-mêmes certains portages 8-bits. Rares cependant étaient ceux capables d'effectuer toutes les conversions sur les ordinateurs du moment, et John Phillips était de ceux-là. Pendant l'été 1987, sa suite au populaire *Impossaball* est sur le point de changer de plateforme et de s'inspirer d'un jeu écrit pour une troisième machine. "À l'époque, j'avais un BBC Micro, le premier support du moment, en Angleterre. Il y avait un *cross-compiler*, et j'effectuais en parallèle les portages Spectrum et C64. Au début, les tours de *Nebulus* étaient des cylindres horizontaux qui scrollaient de gauche à droite à l'écran, sur Spectrum. En gros, il y avait un vaisseau spatial qui survolait la surface du cylindre et des aliens abstraits tournaient autour. Quand j'ai basculé sur C64, les problèmes et les défis techniques ont commencé. Un de mes jeux préférés de l'époque, c'était *Frak!*, sur le BBC, et je voulais faire un truc dans le même genre."

Outre des plateformes et des monstres, *Frak!* a aussi un héros haut en couleurs (noir, jaune et rose pour être précis), Trogg l'homme des



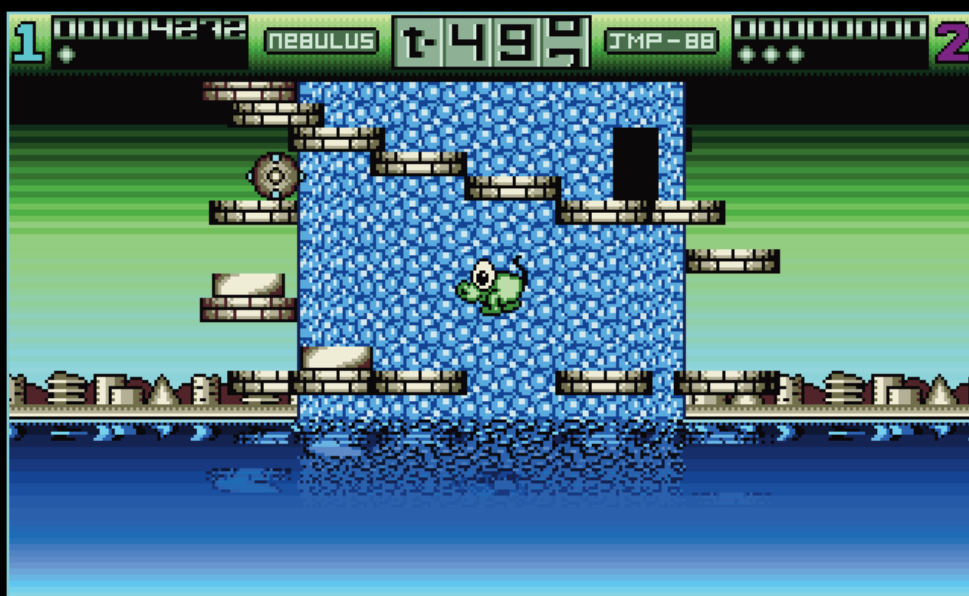
» [C64] Si un ennemi vous touche, vous tombez et perdez un temps précieux qui risque de vous empêcher d'atteindre le sommet.

cavernes, et John veut donc concevoir lui aussi son propre héros coloré, assez brave (et petit) pour passer par les portes que le concepteur souhaite implémenter dans les tours cylindriques tournantes du jeu. "La moitié du jeu tournait sur BBC. J'avais un éditeur graphique et j'avais codé un éditeur de sprites", se souvient John. "C'était complètement organique : je me suis lancé directement dans la programmation. Je crois que j'ai commencé par Pogo, mais la plupart des autres personnages sont arrivés au fur et à mesure, pendant le développement. Quand je suis passé sur C64, j'ai réalisé qu'il me fallait retravailler Pogo. Il y a eu pas mal de versions différentes avant celle que vous connaissez. Il me fallait quelque chose qui puisse tourner et aussi passer par les portes."

Ce 'quelque chose' est une sorte de mélange de cochon et de grenouille, certes étrange, mais moins bizarre que les autres personnages du jeu, des créatures géométriques surréalistes dont l'apparence découle plus de facilités d'animation que de choix artistiques : "D'un point de vue purement pratique, ils devaient être symétriques et animés en 16 images, rotations incluses. Ces limites impliquent qu'on ne peut pas faire grand-chose – d'autant que je devais les dessiner



» [C64] Entre les niveaux, Pogo part à la pêche aux poissons avec son sous-marin à bulles.



» [Amiga] Après que d'autres aient échoué à faire *Nebulus* sur Amiga, John Phillips a repris les rênes de la conversion.

moi-même, c'était avant les outils graphiques 3D. Mais j'aimais bien leur look surréaliste, aussi."

Pogo et ses étranges adversaires ont besoin d'un monde à habiter, pour lequel John conçoit un éditeur de niveau 2D afin de rendre jouable sa mécanique de tour qui tourne sur elle-même. Conséquemment, des menaces qu'on voit venir en deux dimensions deviennent des dangers cachés une fois convertis dans le système de jeu tridimensionnel. "Dans mon éditeur, je pouvais concevoir les niveaux sur une grille. Je dessinaï une tour, je l'ajoutais au jeu, j'y jouais, je changeais des trucs, j'y rejouais, etc. Jusqu'à ce que ce soit OK. Et vu que mon éditeur était une grille plate de 16 cases de large, ce n'est qu'une fois en jeu que le niveau épousait la forme de la tour. En fait, les pièges cachés étaient en gros un accident bienvenu !"

Mais tout n'est pas rose, pendant le développement. Quand John essaie de connecter plusieurs tours à l'écran, pour former des remparts, les choses ne se déroulent pas comme il l'escomptait : "J'essayais de trouver un moyen pour relier les tours dans un monde global. J'avais plusieurs idées pour le faire. Le système

de rendu affichait les objets du premier plan à l'arrière-plan, donc le frame rate aurait dû être constant, quel que soit le nombre d'objets à l'écran. Mais ça ne fonctionnait pas. J'ai fait un prototype, mais j'ai laissé tomber."

Le côté positif de l'abandon des "remparts", c'est que ça a donné à John l'idée de connecter les portes de ses tours à des corridors, qu'il a retravaillés afin qu'ils fonctionnent avec une seule tour. "C'était cool", s'enthousiasme John. "Je les ai ajoutés à l'éditeur de niveaux, j'ai testé et j'ai vu que ça marchait. Je crois qu'à l'origine, les corridors étaient reliés au concept de remparts, pour passer d'une tour à l'autre."

John signe avec Hewson Consultants – l'éditeur de son précédent jeu –, dont l'équipe lui prodigue conseils et motivation. "Hewson avait édité mon précédent jeu, *Impossaball*, et ils m'ont demandé sur quoi je travaillais. C'était une petite société – en gros Andrew Hewson et une petite poignée d'employés. Paul Chamberlain et Barry Simpson m'ont aidé. J'allais chez Hewson tous les deux mois, à chaque fois avec une version différente du jeu. J'avais des tas de versions, avec des styles graphiques différents. Andrew Hewson était bon pour motiver les troupes. Il m'appelait et me demandait :

NEBULUS EN BREF

□ C'est en résumé un jeu de plateforme vertical qui se déroule sur les murs extérieurs de tours qui tournent. *Nebulus* combine les standards de la plateforme et un gameplay assez étoffé, obligeant le joueur à jongler entre les ascenseurs, les planchers qui se dissolvent, les ennemis qui attaquent et les obstacles à détruire à grands coups de boule de neige.

NEBULUS 2

La suite de *Nebulus* sur Amiga est montée encore plus haut...

Développé par les Allemands d'Infernal Byte Systems, *Nebulus 2* compte huit tours, comme le premier jeu, mais oblige en plus le joueur à redescendre pour réparer chaque tour après en avoir atteint le sommet. Le challenge est donc double, mais le successeur de *Nebulus* réserve aussi quelques nouveautés du côté des fonctionnalités des tours, comme des interrupteurs qui activent des plateformes ou des portes cachées, des transporteurs qui téléportent Pogo et des plateformes mobiles. Des objets sont également à ramasser, du jetpack aux chaussures à ressort, et les ennemis sont plus variés : créatures, monstres de maison hantée, bestioles de science-fiction, etc.

Logiquement, les graphismes du second *Nebulus* sont plus jolis, étant donné que le jeu a été spécifiquement conçu pour l'Amiga, mais le gameplay reste aussi costaud que celui du premier volet. Certaines sections sont même très ardues, mais rien d'insurmontable avec la pratique. On est quand même bien content d'atteindre le sommet d'une tour dans *Nebulus 2*, et aussitôt pressé d'aller se frotter à une autre !

► 'Tiens, tu as pensé à ça ?' et j'essayais."

Les mécaniques de jeu s'étoffent, avec notamment des plateformes destructibles qui obligent Pogo à prendre les armes – en l'occurrence, des boules de neige. "On voulait intégrer des blocs destructibles, faciles à repérer, mais je crois qu'au début, Pogo ne tirait pas. Et puis quand on s'est dit que ce serait bien de mettre des blocs destructibles, il fallait bien trouver un moyen de les détruire ! Pourquoi des boules de neige ? Il nous fallait quelque chose d'assez gros pour que ça se voie. Il y a un fond étoilé, et des balles se seraient confondues avec les étoiles."

Outre ce décor nocturne, suggéré par le patron de Hewson, le jeu de John intègre également un autre aspect d'*Uridium*, le jeu qui l'a inspiré à l'origine : des niveaux-bonus connectés aux stages principaux. "Andrew Hewson m'a demandé de réfléchir à des niveaux bonus",



DU MÊME DÉVELOPPEUR

IMPOSSABALL
PLATEFORMES :
ZX SPECTRUM,
AMSTRAD CPC
ANNÉE : 1987

ELIMINATOR
PLATEFORMES :
ATARI ST, DIVERS
ANNÉE : 1988



» [Atari 7800] La version Atari 7800 de *Nebulus* – baptisée *Tower Toppler* – est un portage fidèle, malgré un affichage hachuré.

BIJOUX INNOVANTS

D'autres jeux qui ont repoussé les limites techniques



ANT ATTACK

□ Même si c'est loin d'être le premier jeu en 3D, *Ant Attack* est un des tout premiers mondes ouverts en trois dimensions. Sandy White a abordé la création des graphismes très particuliers d'*Ant Attack* comme un exercice de sculpture et y a intégré un gameplay à base de mission de sauvetage pour que son univers de briques de pixels soit encore plus immersif.



I, ROBOT

□ Le premier jeu avec des polygones pleins bénéficie aussi d'un look très particulier. Le jeu-culte de Dave Theurer, légende d'Atari, présente une vue aérienne à la troisième personne avec un protagoniste géométrique emblématique, de la plateforme, des labyrinthes surréalistes, des séquences de shoot intenses et des boss spectaculaires.

“Tout le monde était subjugué, mais on s’est vite rendu compte que les gens n’arrivaient pas à jouer”

John M Phillips

raconte John. “J’ai pensé à un fond marin en scrolling, mais je ne me rappelle pas trop pourquoi. Je crois qu’on se demandait comment commencer le jeu. L’idée du sous-marin est venue assez tôt : le sous-marin arrive, l’écouteille s’ouvre et Pogo en jaillit. Ça nous a sans doute amenés à l’idée des niveaux sous-marins.”

Les phases de test s’enchaînent, aussi bien du côté de John que chez Hewson, mais la véritable épreuve du feu, c’est quand le jeu est présenté pendant un salon informatique. “Je crois que jusque-là, on n’était que trois à y avoir joué – Paul et Barry chez Hewson, et moi-même. On est allés à ce salon, un des premiers du genre, et on a montré *Nebulus* sur notre stand. Tout le monde était subjugué, mais on s’est vite rendu compte que les gens n’arrivaient pas à jouer. Je crois que c’est parce qu’ils n’avaient rien vu de tel avant. Après le salon, on a donc réduit le jeu, de sorte qu’il soit plus linéaire.”

Après avoir réglé la courbe de difficulté de *Nebulus*, Hewson sort le jeu de John à temps pour Noël. La presse C64 encense le titre et le public l’adopte. La mouture Spectrum programmée par John également est tout aussi bien accueillie, même si son auteur se désole de ses limitations : “J’ai passé à peu près un mois sur la version Spectrum, et j’étais déçu de ne pas avoir pu y mettre plus de couleurs.”

Outre la version Spectrum, John programme aussi rapidement des versions 16-bits du jeu, bien qu’il n’en ait pas eu l’intention à l’origine : “J’ai fait les versions ST et Amiga, mais Hewson



» [Amstrad CPC] bien que très lent, le portage Amstrad de *Nebulus* par Chris Woods reprend fidèlement le gameplay de l’original.

avait d’abord confié le travail à un studio de Leeds spécialisé dans les portages. Ils étaient dessus depuis six mois quand je suis allé les voir et je me souviens bien qu’ils ne savaient pas le moins du monde ce qu’ils foutaient. À ce moment, je faisais *Eliminator* sur ST, mais ça m’a tellement énervé que j’ai décidé de convertir *Nebulus* moi-même. Je crois que ça m’a pris deux mois. J’avais fait *Eliminator*, donc j’avais déjà tous les outils. Et j’avais toujours les maps de l’original.”

’autres portages sont aussi effectués, et *Nebulus* est rebaptisé *Tower Toppler*, *Castelian* et *KyoroChan Land* sur les marchés américains et japonais. “Je crois que j’ai donné un coup de main sur les versions Amstrad et PC”, se souvient John, “mais je ne me rappelle pas de la mouture Archimedes. Les versions Nintendo ont été effectuées par BITS Studios, à Londres.

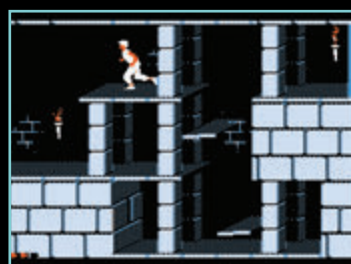
Je me souviens leur avoir parlé, environ un an après, ils m’ont dit que Hewson avait reçu une avance de la part de Nintendo – dont je n’ai pas vu la couleur. Les versions américaines étaient renommées *Tower Toppler* à cause du nom de l’éditeur, Triffix. Les versions japonaises ont été rebaptisées *Castelian* parce que Nintendo n’aimait pas le nom *Nebulus*. Ça m’a sûrement agacé à l’époque, mais ça m’est passé, je m’en fiche totalement, maintenant.”

Aujourd’hui, John est philosophe vis-à-vis des limites imposées à *Nebulus* par le hardware C64, et fait preuve d’humilité : “C’est difficile, de revenir sur de vieux jeux, parce que tellement de choses sont sorties depuis... En terme de taille de jeu, on ne pouvait pas faire plus. Je crois que j’ai juste eu de la chance : c’était une suite d’heureux hasards, vraiment. Je concevais le jeu sans y réfléchir, ce qui n’était possible que parce que c’était la même personne qui faisait à la fois la programmation et les graphismes.” ✨



XYBOTS

□ Son auteur, Ed Logg, voulait en faire une revisite 2D de son classique de l’arcade *Gauntlet*, mais *Xybots* est finalement converti en shooter futuriste. Malgré un affichage par sprites et une rotation limitée à un angle de 90°, *Xybots* a posé les fondations du déluge de shooters à la première personne qui ont suivi...



PRINCE OF PERSIA

□ Même aujourd’hui, le réalisme des animations du célèbre jeu Apple II de Jordan Mechner étonne encore. Le développeur les a conçues bien avant l’avènement de la *motion capture*, en filmant son frère et en redessinant chaque image par-dessus, comme dans les vieux films.



JUMPING FLASH!

□ Un des premiers jeux de plateforme polygonaux, mais la véritable innovation de *Jumping Flash!*, ce sont les formidables sauts de son protagoniste, qui permettent de basculer la vue vers le bas pour viser des cibles à longue distance, puis les shooter ou leur tomber dessus. Est-il utile de préciser que c’est particulièrement jouissif ?



VIB-RIBBON

□ Souvent cité pour ses attributs musicaux plus que pour ses graphismes, le jeu de rythme de NanaOn-Sha est pourtant aussi novateur du côté de son inventivité esthétique, qui se focalise autour de cette ligne animée qui se déforme au gré des obstacles générés par la bande-son.

LE PUR MOMENT...

The Tale of Beta Lyrae

» PLATEFORME : ATARI 8-BITS » DÉVELOPPEUR : DATAMOST » SORTIE : 1983

La particularité de *The Tale Of Beta Lyrae* qui le distingue de ses nombreux pairs, c'est son paysage généré aléatoirement, qui fait que chaque partie est différente. Des hordes de shoot-'em-ups s'articulent autour de la mémorisation des environnements et des schémas d'attaque des ennemis, mais le jeu de Philip Price ne s'en encombre pas : si vous voulez avancer, vous ne pourrez compter que sur votre dextérité...

Et si les décors générés aléatoirement ne vous suffisent pas, sachez que la difficulté s'ajuste aussi à votre façon de jouer. Si les assauts incessants des ennemis vous submergent un peu trop, ils se calmeront légèrement. Mais au contraire, si vous assurez comme une bête, attendez-vous à en baver un peu plus. Cerise sur le gâteau, la bande-son de *Beta Lyrae* s'accorde aussi à vos succès, histoire de flatter votre ego autant que vos oreilles. ★

P'tite BIO

Au début des années 80, les shoot-'em-ups faisaient rage sur les ordinateurs personnels de l'époque, foyer d'une myriade sans fin de clones de jeux d'arcade populaires. Mais au lieu de copier le travail d'un autre, le programmeur Phillip Price, connu pour son exceptionnel RPG 8-bits *Alternate Reality*, décide de se lancer sans filet et imagine un jeu qui combine des éléments de grands classiques comme *Scramble*, *Defender*, *Vanguard* ou *Super Cobra*.

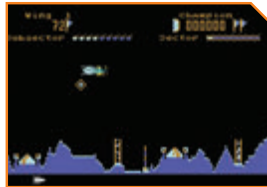
CHAMPION

0000000

RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI!!!

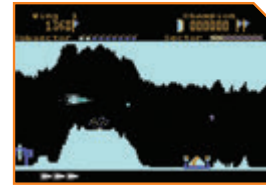
Du magnétisme!

Les pires ennemis du jeu sont sans l'ombre d'un doute ces bombes magnétiques tirées depuis le sol qui vous aspirent avec force et ne vous laissent que quelques secondes pour les détruire avant qu'elles ne vous pètent à la tronche. Gagnez un peu de temps en poussant le contrôleur dans la direction opposée.



De la claustrophobie!

Philip Price a emprunté au classique de Konami *Scramble* ces intermèdes cavernicoles entre chaque niveau. Vous allez devoir manœuvrer dans les étroits passages de roche et comme si ça ne suffisait pas déjà, des ennemis agressifs vous attendent au tournant. Bande de lâches.



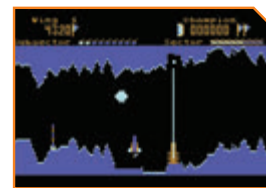
Des !@/\$"%!! de satellites!

Les satellites font partie des ennemis les plus courants de *The Tale Of Beta Lyrae*. Ces saletés métalliques jonchent l'espace autour de vous et sont indestructibles, aussi faut-il manœuvrer pour les éviter. Certains sont agglutinés en masse et demandent du doigté pour s'en sortir en un seul morceau...



Du laser de la mort!

Un nouveau type d'ennemi pénible fait son apparition dans les derniers niveaux de *The Tale Of Beta Lyrae* : un canon-laser, qui tire un faisceau mortel et qui vous barre la route. Ici, tout est question de timing : trouvez le bon moment entre deux salves pour passer en vitesse. Gare à vos fesses, donc.



Trésors Oubliés

LES CLASSIQUES AUXQUELS VOUS N'AVEZ PAS JOUÉ

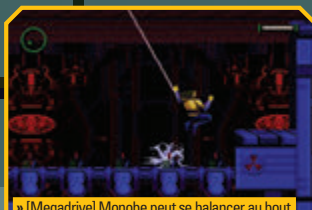


MEGADRIIVE

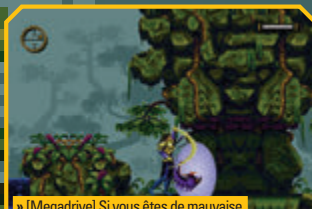
De belles grosses franchises célèbres et aimées sont nées sur Megadrive, mais les *Sonic* et les *Street of Rage* ne sont pas les seules pépites de la 16-bits de Sega...

GENERATIONS LOST

■ DÉVELOPPEUR : PACIFIC SOFTSCAPE ■ ANNÉE : 1994



» [Megadrive] Monobe peut se balancer au bout d'une liane E-Rad façon Tarzan, mais sans slip léopard.



» [Megadrive] Si vous êtes de mauvaise humeur, rapprochez-vous des ennemis pour leur décocher un coup de poing ou de pied.



» [Megadrive] L'E-Rad de Monobe peut être tiré comme un faisceau, pour blesser les créatures mutantes hostiles du coin.

■ Avez-vous déjà entendu parler de Pacific Softscape ? Non ? Pas étonnant : après tout, ce studio n'a sorti qu'un seul jeu et le défunt service *Sega Channel* avant de disparaître dans les abîmes... Mais son seul jeu, *Generations Lost*, est loin d'être mauvais.

Le joueur incarne Monobe, un farouche guerrier cherchant à révéler la vérité sur le passé de son peuple. Pour ce faire, il doit s'aventurer dans un monde ravagé, parmi les vestiges d'une civilisation disparue. En langage vidéoludique, ça veut dire de la plateforme mâtinée de petites touches de puzzle, dans un contexte auquel ne seront pas étrangers ceux qui ont déjà joué à *Flashback*. Si Monobe affronte quelques ennemis ci et là, il va surtout devoir trouver comment ouvrir certaines portes et accéder à certaines zones.

Et pour ça, il a son fidèle rayon E-Rad, un outil futuriste polyvalent

accroché à son bras. Monobe peut s'en servir comme d'une corde pour atteindre des plateformes juchées en hauteur ou en dessous de lui, mais aussi comme arme lanceuse de rayons mortels. Des nodules éparpillés dans le monde de jeu étoffent également les capacités de l'E-Rad, comme une corde d'énergie plus longue. Ce n'est pas révolutionnaire, mais c'est plutôt bien implémenté, comme un peu tout dans *Generations Lost*.

Sortie vers la fin de vie de la Megadrive, le jeu s'inspire beaucoup de certains de ses contemporains, avec une ambiance très *Flashback* et des graphismes rappelant les jeux *X-Men* de la Megadrive (et pour cause, un des graphistes de *Generations Lost* a bossé sur *X-Men*, aussi). Toutes ces similitudes ont joué en défaveur de *Generations Lost* à sa sortie : un bon jeu, mais sans

grand-chose pour se distinguer.

Ce n'est pas son seul souci : il a aussi une courbe de difficulté plutôt sévère, sans doute pour masquer sa durée de vie assez courte. Quand on sait ce qu'il faut faire, on peut le torcher en une heure. Ceci dit, *Generations Lost* vaut tout de même le détour pour les amateurs de jeux de plateforme un peu réfléchis qui ont fait le tour des choix les plus évidents en la matière...

Pacific Softscape a vite disparu, mais certains membres de l'équipe ont eu une belle carrière : certains ont travaillé sur l'étrange jeu Saturn *Mr Bones* ; le musicien Josh Gabriel signera plus tard la bande-son des jeux *Oddworld* et le designer Bruce Straley réalisera quelques jeux vaguement connus chez *Naughty Dog*, comme *Uncharted 2* et *The Last Of Us*. *Sic Parvis Magna*, comme dirait l'autre.

SI ÇA VOUS A PLU...

FLASHBACK

MEGADRIVE

▣ *Generations Lost* a piqué pas mal de décors à *Flashback*, mais aussi quelques morceaux de gameplay, sans pour autant égaler son modèle.

Si vous n'avez pas encore joué à ce classique de la plateforme cinématique, grouillez-vous de réparer ça.

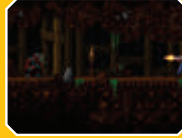


BLACKTHORNE

SNES

▣ Avant de conquérir le monde avec *Warcraft*, *Diablo* et autres *Overwatch*, Blizzard concevait déjà de bons jeux, comme cet excellent titre de plateforme-aventure.

Une belle alternative SNES aux titres Megadrive du même genre. Avec un indien adepte du fusil à pompe.



HEART OF THE ALIEN

MEGA-CD

▣ *Another World* est le plus fameux des jeux de plateforme cinématiques, mais sa suite n'a pas eu droit aux mêmes égards, sortie en exclusivité sur une plateforme tombée dans l'oubli. Malgré une narration moins captivante (au grand regret d'Éric Chahi), c'est une suite tout à fait respectable.



MONITEUR DE VIE

▣ Cette jauge vire du vert au rouge quand Monobe a quelques soucis de santé, et le petit point se réduit. Trouvez une plateforme dorée flottante pour vous requinquer.

CLIC !

▣ Vous pouvez aussi bien attaquer au sol qu'en plein saut ou en vous balançant à une corde. Ici, Monobe attaque un pauvre interrupteur qui ne lui a pourtant rien fait.

EN DÉTAIL



BARRE D'ÉNERGIE

▣ Le niveau de charge de l'E-Rad, ici presque vide. Cette jauge définit la vitesse de tir et la longueur des cordes d'énergie.

CORDE D'ÉNERGIE

▣ L'E-Rad a de multiples utilités, suivant la situation. Ici, une corde d'énergie empêche Monobe de s'empaler bêtement sur les pieux en dessous.

Trésors Oubliés

ELIMINATE DOWN

■ ÉDITEUR : SOFT VISION ■ ANNÉE : 1993

■ Si vous êtes du genre à penser que la collection de jeux Megadrive est facile et peu onéreuse, *Eliminate Down* va vous remettre les pieds sur terre. Si les prix globaux semblent partis pour augmenter du côté de la machine de Sega, ces derniers temps, le shoot-'em-up de Soft Vision a depuis longtemps atteint des tarifs plus généralement croisés sur le marché Neo-Geo. La raison à cela, c'est sa rareté : le jeu n'est sorti qu'au Japon et en Corée du Sud, en petites quantités.

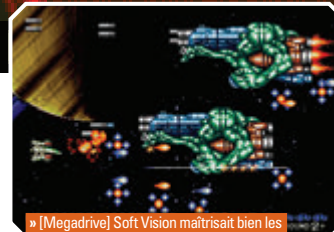
Et c'est bien dommage, car si *Eliminate Down* n'est pas le meilleur SHMUP de la Megadrive, il est tout de même dans le haut du panier. Du côté de son arsenal, le jeu s'inspire de *Hellfire* : par défaut, vous avez un tir avant, un tir arrière et un tir essaimé, upgradables en ramassant des icônes "P" que lâchent certains ennemis abattus. Il en faut cinq pour changer de niveau, et quand vous mourrez, vous êtes bien évidemment rétrogradé d'un cran. L'action est constante, les ennemis débarquent de tous les côtés et certains combats de boss méritent le coup d'oeil.

Eliminate Down est très joli, également, avec pas mal de variété dès le premier niveau, où votre vaisseau descend de l'espace à la surface d'une planète rouge, au milieu d'une pluie de missiles. Plus tard, vous vous retrouverez dans de spectaculaires champs d'astéroïdes ou au-dessus de surfaces organiques mouvantes. Le jeu est un peu moins réussi du côté de l'audio, avec des musiques pleines d'énergie, mais peu mémorables.

Vu son prix, on ne peut pas vous conseiller d'acheter *Eliminate Down* juste pour y jouer, mais tant que personne ne se décide à le ressortir légalement d'une façon ou d'une autre, autant vous rabattre sur l'émulation (mais on ne vous a rien dit, hein...).



» [Megadrive] À mi-parcours du premier niveau, vous allez affronter un barrage de missiles orbitaux qui ont décidé que c'était mieux en bas.



» [Megadrive] Soft Vision maîtrisait bien les capacités graphiques de la Megadrive : visuellement, *Eliminate Down* est superbe.

ÇA AUSSI, JOUEZ-4



» ALISIA DRAGOON

■ DÉVELOPPEUR : GAME ARTS
■ ANNÉE : 1992

■ *Alisia* est le produit de la collaboration de Game Arts et du studio d'animation Gainax, où une aventurière nommée Alisia et porteuse de foudre doit vaincre un méchant débarqué de l'espace. Elle est aidée par des dragons variés et évolutifs, disposant de leur propre barre de santé et qui peuvent donc mourir. Le jeu a été bien accueilli par la critique à sa sortie, mais il ne s'est pas très bien vendu.



» DINO LAND

■ DÉVELOPPEUR : WOLF TEAM
■ ANNÉE : 1991

■ On aime les bons flippers à thème, et *Dino Land*, qui s'inspire des titres de Naxat Soft comme *Alien Crush* et *Devil Crash*, est de ceux-là. Il y a des dinos qui gambadent autour de la table, des cibles préhistoriques à détruire, une machine à sous, et même des tableaux de boss. *Dino Land* n'est pas aussi varié que ses modèles et il ne bénéficie pas non plus d'un aussi bon moteur physique, mais c'est quand même très correct.



» DOUBLE CLUTCH

■ DÉVELOPPEUR : ASCII
■ ANNÉE : 1992

■ Pour beaucoup, les jeux de course vus du dessus de la Megadrive se cantonnent aux *Micro Machines*, mais cette exclusivité PAL mérite qu'on s'y intéresse. Ce n'est pas aussi rapide que le classique de Codemasters, mais le gameplay est un peu plus consistant, avec des conditions météo variées, des power-ups sur la piste, une boutique d'upgrades à visiter entre deux courses et même une gestion des dégâts.



» JUNCTION

■ DÉVELOPPEUR : MICRONET
■ ANNÉE : 1990

■ Cette conversion du jeu d'arcade de Konami marie la frustration des puzzles coulissants et le stress du temps limité d'un *Pipe Mania*. Vous devez réorganiser les tuiles pour que la balle rouge qui avance atteigne la sortie du plateau. C'est un jeu difficile qu'on ne conseille pas aux âmes sensibles, mais les obsédés des puzzles hardcore y trouveront de quoi se faire du bien. Enfin du mal. Bref, vous avez compris.

MASTER OF MONSTERS

■ DÉVELOPPEUR : ISCO/OPERA HOUSE ■ ANNÉE : 1991

■ Peu de jeux SystemSoft ont bénéficié d'une sortie en Occident, mais ce jeu de stratégie fantastique y a eu droit grâce à Toshiba EMI, qui a commandé un portage pour l'ordinateur PC-88. C'est une bonne chose, car *Master Of Monsters* change agréablement des jeux très axés "action" qui composent la grosse majorité du catalogue Megadrive.

Comme la série des *Daisenryaku* du même SystemSoft, *Master Of Monsters* est un jeu de stratégie en tour par tour se déroulant sur une grille hexagonale. D'une certaine façon, c'est ultra-classique : on construit des unités, on capture des ressources, on combat les ennemis et on essaye de défaire leur commandant. Mais ici, vos troupes sont des créatures magiques, des dragons aux minotaures, en passant par les hommes-lézards. Chaque type d'unité dispose de caractéristiques spécifiques et logiques – les serpents de mer avancent vite dans l'eau, mais se traînent sur terre, Pégase est rapide, mais peu puissant, etc. Quand elles sont promues, vos créatures évoluent vers des formes plus puissantes, et des sorts magiques remplacent l'artillerie. On peut jouer avec plusieurs factions sur une seule carte ou se lancer dans une longue campagne où vous gardez vos combattants transformés. C'est loin d'être le plus beau des jeux Megadrive et la musique est très répétitive, mais *Master Of Monsters* est doté d'un certain charme très addictif.



» [Megadrive] Les combats se déroulent sur un écran spécifique, où s'affichent les différents types d'attaques.



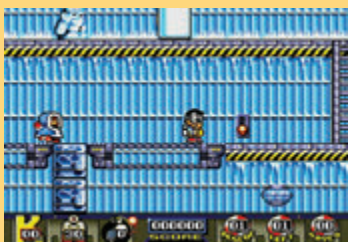
» [Megadrive] Le menu tactique est plus fonctionnel qu'esthétique, avec sa simple liste de monstres.

RÉTRO CACA

» BALL JACKS

■ DÉVELOPPEUR : NAMCO ■ ANNÉE : 1993

■ Il n'y a même pas de public, pour ce sport futuriste. Ceci dit, qui ça intéresserait de voir des crabes robots se voler des balles sur des tapis roulants ? Un jeu vraiment ennuyeux, même à deux.



» MAN OVERBOARD!

■ DÉVELOPPEUR : ODYSSEUS SOFTWARE
■ ANNÉE : 1994

■ Ce portage du jeu Amiga de Zeppelin Software a tout pour plaire aux amateurs de plateforme-puzzle, avec 100 niveaux de jeu suivant un principe rappelant *Lemmings*, mais où le joueur participe activement. Vous êtes Kevin (oui, vraiment), et devez guider les passagers, ni très malins, ni très agiles, vers les chaloupes de sauvetage pendant un naufrage, tout en leur évitant de mourir aussi bêtement qu'atrocement.



» POWERBALL

■ DÉVELOPPEUR : NAMCO
■ ANNÉE : 1991

■ Si vous trouvez que *Speedball 2* est trop speedé et trop chaotique pour vous, essayez cet autre sport futuriste, où vous pourrez mieux contrôler les tirs et les tacles grâce à un système de bouton de charge et où l'on ne gagne des points qu'en marquant (même si rien ne vous empêche de vous défouler sur les adversaires) : des buts façon football rapportent un point, mais les *touchdowns* en valent trois.



» TROUBLE SHOOTER

■ DÉVELOPPEUR : VIC TOKAI
■ ANNÉE : 1991

■ Pour sauver un prince, vous allez devoir mener un duo de combattants spéciaux dans une succession de niveaux. Vous contrôlez directement Madison, et son fidèle et invincible partenaire Crystal l'accompagne en tirant vers l'avant ou l'arrière. Le jeu a un drôle de sens de l'humour : le premier boss se contente de vous regarder en s'esclaffant. Ce n'est pas le plus passionnant des shoot-'em-ups, mais ça défoule.



» ZOOM!

■ DÉVELOPPEUR : DISCOVERY SOFTWARE
■ ANNÉE : 1990

■ Cet action-puzzle original vous met dans la peau de Mr Smart, une curieuse créature qui doit éviter les fantômes qui hantent chaque niveau. Pour avancer, vous devrez activer chaque tuile de l'écran en l'entourant d'une ligne clignotante que laisse Mr Smart dans son sillage, mais attention, certains ennemis l'effacent. Heureusement, vous pouvez leur sauter sur la tronche ou leur tirer dessus.

LES ROIS DE

DONKEY



LES CASSEURS DE SCORE



**WES
COPELAND**



**ROBBIE
LAKEMAN**



**STEVE
WIEBE**



**BILLY
MITCHELL**

KONG



Dix ans après la sortie du film *The King Of Kong*, la bataille pour le high score sur *Donkey Kong* est toujours aussi acharnée...

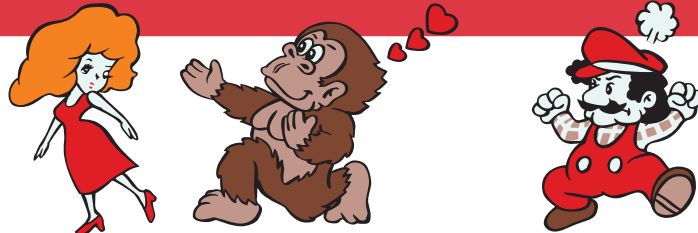
Billy Mitchell se penche vers nous et plante ses yeux dans les nôtres. "Vous dites que quelqu'un m'a volé la vedette ? Écoutez, j'ai inauguré mon tableau de chasse sur *Donkey Kong* en 1982, et personne n'a fait mieux avant les années 2000. C'est ce record qui a mis en branle tout ce tralala. C'est pour ça qu'on a fait ce film et que les compétitions de jeu vidéo sont redevenues à la mode. Alors vous croyez vraiment que quelqu'un m'a piqué ma place sur le trône de *Donkey Kong* ?"

OK, peut-être avons-nous fait une erreur en demandant à la star du gaming arcade classique ce que ça lui faisait de ne plus être le *King of Kong* – le roi de *Kong*. Ceci dit, il n'a pas tort : celui qui a été le premier à atteindre le "score parfait" sur *Pac-Man* (un record qui ne fait pas polémique, lui, mais c'est une autre histoire) est entré dans les mémoires comme le "vilain de l'histoire" dans le film *The King Of Kong*. Sorti en 2007, Billy y est dépeint comme une sorte de tyran maléfique qui ordonne à ses ouailles de faire le sale boulot et écrase le courageux outsider Steve Wiebe, prétendant à sa couronne, sous le poids de son immense ego. Billy s'est-il rendu compte pendant le tournage qu'on lui avait refilé le rôle de Dark Vador et confié celui de Luke à Steve ?

"Ils m'ont enfumé, sur ce coup", nous répond-il. "Un ami m'a dit ce qu'ils avaient fait dans le film et – je suis sûr que vous n'allez pas me croire, mais vous pouvez me faire ►

DONKEY KONG

» Les rois de Kong, anciens et nouveaux : de gauche à droite, Robbie Lakeman, Billy Mitchell et Wes Copeland.



© Bill McEvoy



© Bill McEvoy

► passer au détecteur de mensonges –, je ne regarde pas les films dans lesquels je suis. C'était une super expérience de faire ce film, ceci dit. Et puis, ça ne me gêne pas d'avoir le mauvais rôle. Je suis plutôt bon à ce petit jeu."

Alors, c'était bidon ? En discutant avec Billy, pendant le *Florida Freeplay pinball and videogame show*, on voit que c'est quelqu'un qui aime indéniablement se mettre en scène. Sa coupe de cheveux est aussi impeccable que son costume trois-pièces, sa posture est arrogante, surtout quand il pose pour des photos, toujours avec le pouce en l'air. Mais en coulisse, c'est quelqu'un de posé, spirituel et même modeste, un père de famille qui parle bien plus des amis qu'il s'est fait grâce au jeu vidéo que de la gloire que ça lui a apporté. Regrette-t-il d'avoir participé à ce film qui a donné une bien mauvaise image de lui ?

"Pendant le tournage, des tas de gens se tournaient vers moi et ma sagesse pour me demander si ces types avec leurs caméras étaient OK. Et je leur disais que oui", soupire-t-il. "C'est pour ça que je me sens con. Je n'ai rien vu venir de mauvais. Quand le film est sorti, j'ai appelé tous ceux qui sont présentés comme mes 'larbins' pour m'excuser auprès d'eux. C'était difficile."

Un de ces supposés larbins, c'est Steve Sanders, un vieil ami de Billy.

"Ça ne me gêne pas d'avoir le mauvais rôle. Je suis plutôt bon à ce petit jeu"

Billy Mitchell

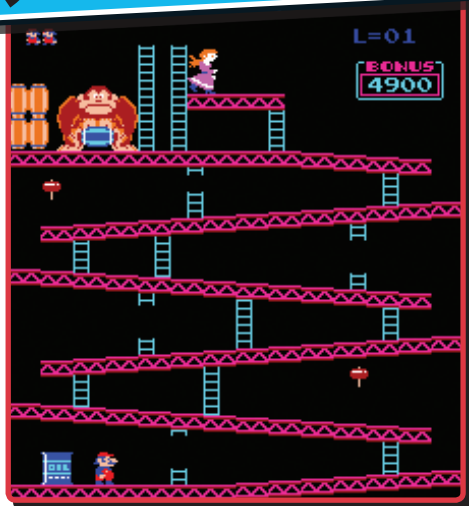
Steve est à ses côtés dans cette célèbre photo du magazine *Life* devant la salle d'arcade Twin Galaxies prise en novembre 1982, où 16 champions du high score posent fièrement avec une borne *Donkey Kong*, suite au record de Steve de 3.165.300 points.

Attendez un instant... c'est presque trois fois le record actuel, ça ! Steve ! Est-ce que ça veut dire que c'est vous, le roi de *Kong* ?

Non, et puis, j'ai triché", nous confesse Steve avec une grimace résignée. "Je voulais tant être vu comme le meilleur gamer du monde que j'ai sacrifié mon honnêteté sur l'autel des apparences. J'ai menti à propos de mon score, et c'est un des plus grands regrets de ma vie. Billy aurait dû trôner sur cette borne *Kong*, pas moi. Le fait qu'il m'ait pardonné et soit depuis devenu un de mes meilleurs amis, ça montre sa vraie personnalité. Cette histoire a changé ma vie. Je ne veux plus jamais qu'on me voie comme un tricheur."

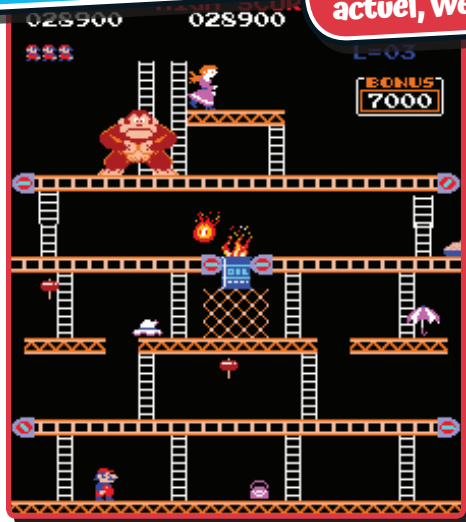
QUI VEUT S'Y FROTTER ?

Petits conseils avisés du recordman actuel, Wes Copeland



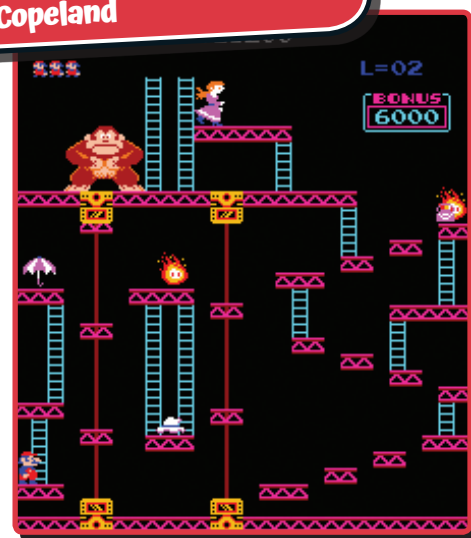
TONNEAUX

□ N'allez pas chercher le marteau du bas, sauf si vous êtes un joueur très expérimenté. Plus vous restez longtemps à l'écran, plus les tonneaux qui se regroupent sont dangereux. Foncez vers le sommet, attrapez le marteau, et avancez. N'oubliez pas que vous pouvez aussi contrôler les tonneaux avec vos déplacements : il y a plus de chances qu'ils descendent par les échelles vers lesquelles vous allez.



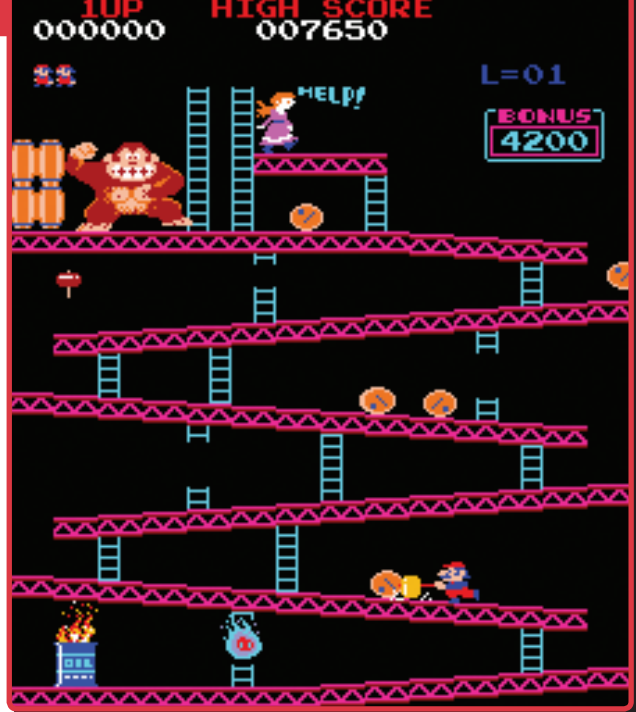
TARTES

□ Quand l'écran se lance, ne bougez pas avant que les boules de feu ne sautent du baril. Attendez qu'elles partent vers la gauche, pour avoir une chance de passer rapidement par la droite pendant qu'elles sont de l'autre côté. Si les boules de feu ne vous laissent pas passer par la droite, restez en bas de l'écran jusqu'à ce qu'elles partent toutes. Et quand elles sont en haut avec Donkey Kong, elles ne peuvent pas redescendre.



RESSORTS

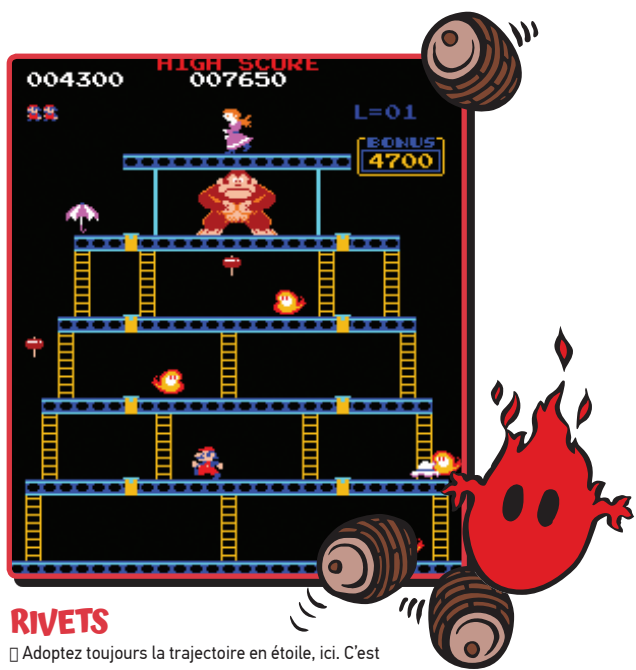
□ Apprenez à repérer la taille des ressorts, en observant comment ils rebondissent suivant l'endroit où se trouve Donkey Kong. Ils ne rebondissent pas tous au même endroit. Certains sont longs, d'autres courts. Les ressorts longs, ceux qui atterrissent d'abord entre les pieds de Donkey Kong, sont mortels. Avec les courts, vous pouvez foncer vers les échelles, sans risque.



Steve, avocat de métier, s'y connaît en vérité. Il s'insurge avec véhémence contre la diabolisation de Billy dans le film et affirme que le montage, l'omission d'éléments-clés et une certaine liberté prise avec la tournure exacte des événements ont déformé la réalité pour relier à Billy le rôle du sale type. "Prenez par exemple la séquence où Billy est supposé avoir envoyé un 'commando' chez Steve Wiebe pour inspecter sa machine", proteste-t-il. "Bill n'a jamais envoyé personne, c'est la mère de Steve Wiebe qui a invité ces types dans le garage pour jouer à *Donkey Kong* en attendant que son fils rentre à la maison !"

Steve Sanders continue d'égrener d'autres déformations et inexactitudes, comme le fait que le détenteur du record était Tim

» [Arcade]
Faites grimper facilement votre score en détruisant des tonneaux.



RIVETS

□ Adoptez toujours la trajectoire en étoile, ici. C'est un schéma dans un ordre spécifique qui permet de s'occuper des quatre premiers rivets à gauche. D'abord celui du bas, puis celui du haut. En arrivant au dernier rivet de gauche, attrapez le marteau et courez de l'autre côté. Les boules de feu respawnent à gauche quand vous les frappez et sont soit bloquées, soit zonées, et ne sont donc plus un danger.

LES ROIS DE DONKEY KONG

QUESTIONS À STEVE WEIBE

Le héros de *The King of Kong* revient sur le film et sur son obsession pour *Donkey Kong*...

🕒 **Comment vous êtes-vous retrouvé sous les projecteurs de *The King of Kong* ?**

En 2005, j'ai rencontré le producteur, Ed Cunningham, et mon histoire l'a intéressé. À l'époque, mon score de 1 million n'avait pas les grâces de Twin Galaxies et je savais que mes embrouilles avec Roy Shildt en étaient la raison, mais je considérais que je méritais une chance de faire mes preuves. Si le film racontait mon histoire, mon score serait peut-être enfin reconnu. Ça m'a donné de l'espoir.

🕒 **Avez-vous compris que vous aviez le rôle du gentil et Billy Mitchell celui du méchant ?**

Ce n'est qu'en voyant le film que j'ai réalisé qu'il se focalisait sur Billy et moi. C'était bizarre de voir cette histoire à l'écran, après l'avoir vécue. Je trouve que l'équipe du film a fait du bon boulot pour raconter une histoire compliquée de façon simple, pour que les gens puissent la comprendre et s'identifier. J'ai compris qu'il fallait adapter le montage à l'écran, et ça ne m'a pas posé problème. Mais je savais que Billy n'allait pas en être très content, de son côté...

🕒 **Pensez-vous que son portrait, dans le film, soit juste ?**

Je pense que des deux côtés, il y a eu un peu d'exagération pour servir l'histoire, et ce serait injuste de dire que ça reflète nos véritables personnalités. J'ai toujours considéré les commentaires de Billy comme des plaisanteries – c'est quelqu'un qui a un grand sens de l'humour. Je ne l'ai jamais vu comme mon ennemi, je trouvais juste qu'il y avait un mur infranchissable entre lui et moi à cause de tout le 'facteur Roy Shildt'. Aujourd'hui, on s'entend bien, on se serre la main quand on se rencontre. On échange quelques mots, mais on n'a jamais eu de vraie conversation. Peut-être qu'un jour, on prendra le temps de s'asseoir, de parler du film, et d'en rire.

🕒 **Vous êtes devenu une sorte de célébrité, non ?**

C'était une chouette période de ma vie, et avec le recul, c'est dingue que ça me soit arrivé. J'ai rencontré Vince Vaughn et Tony Hawk à la projection à Los Angeles, je suis passé à la télé et j'ai parlé avec Sylvester Stallone à cette occasion. J'ai joué à *Donkey Kong* à l'E3, devant une foule en délire, c'était génial. Pendant un ou deux ans, j'étais invité partout pour



» Comme bien des maîtres de *Donkey Kong*, Steve Wiebe est plutôt (très) bon à *Donkey Kong Junior*, aussi.

toutes sortes de manifestations.

🕒 **Quel regard votre femme, qu'on aperçoit dans le film, porte-t-elle sur cette période de votre vie ?**

Elle était très patiente, quand j'essayais de décrocher le record. Ma dévotion pour le jeu a été très pénible pour elle, parfois, mais elle a apprécié tout ce qui nous est arrivé après le film, comme la fois où on est allés à Los Angeles pour la première d'un film où je faisais une apparition, *Tout... sauf en famille*.

🕒 **Vous avez continué de participer à des compétitions sur *Donkey Kong* pendant des années et avez failli gagner le premier *Kong Off*. Pensez-vous un jour essayer de rattrapper le record ?**

Le score est si élevé aujourd'hui que j'ai du mal à croire que le record change encore beaucoup. Si je me relançais dans la compétition, je pourrais sans doute passer le million, mais le coût serait trop élevé pour moi. Je suis content de ce que j'ai accompli, et je ne me vois pas me relancer dans la chasse au record. Je suis ravi que le film ait ramené le jeu sous les projecteurs et comment même après toutes ces années, on découvre de nouvelles choses et qu'on repousse les limites du jeu. C'est fascinant de voir qu'un vieux jeu simple recèle tant de trésors enfouis.

🕒 **Et pour finir : d'après vous, qui est le vrai Roi de *Kong* ?**

Ce n'est pas contre les grands joueurs actuels, mais je dirais que c'est Billy, parce qu'il dominait le jeu quand il était au summum de sa popularité. J'aurais aimé jouer à un tel niveau en 1981. Je n'ai atteint le *kill screen* qu'en 1990, alors j'admire vraiment Billy pour son high score de l'Âge d'or du jeu vidéo.

DONKEY KONG

KONG OFF!

Richie Knucklez, fondateur de la compétition Kong Off, nous raconte sa genèse.

🔊 **Qu'est-ce qui vous a donné envie d'organiser le premier tournoi Kong Off?**
Il y avait ce type, dans le film *The King Of Kong*, un pote de Steve Wiebe qui disait qu'il serait prêt à payer pour voir Billy Mitchell rejouer contre Steve. C'est comme s'il défiait quelqu'un de le faire. Alors j'ai donné des tas de coups de fil, j'ai rassemblé 12 des meilleurs joueurs de *Donkey Kong*... et on a tous passé un super moment!

🔊 **Quels souvenirs gardez-vous du premier évènement, en 2011?**
C'est une des raisons de mon divorce. J'ai investi six mois de ma vie dans l'organisation du premier tournoi. J'ai restauré une douzaine de machines, j'en ai trouvé d'autres, tout seul. C'était très stressant, mais ça valait le coup, tant j'ai d'excellents souvenirs de la manifestation. Steve Wiebe devait partir plus tôt pour prendre l'avion pour rentrer chez lui, et il a pris la tête avec sa dernière partie! Je l'ai hissé sur mes épaules et je l'ai promené comme ça dans la salle, et je vous assure qu'il pèse son poids! C'était avant qu'il maigrisse et je peux vous assurer que ce n'était pas de la rigolade!

🔊 **Donc Steve a gagné le premier Kong Off?**
Non, il était à l'aéroport quand on l'a appelé pour lui dire que Hank Chien avait battu son score.

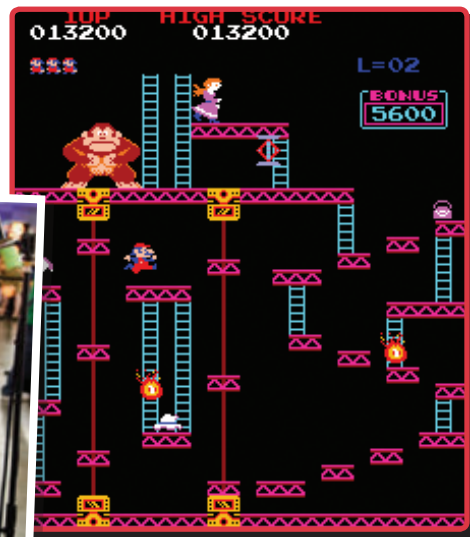
🔊 **D'après vous, pourquoi des joueurs continuent-ils de vouloir être le meilleur sur Donkey Kong?**
À cause de ce film stupide! Ils ont complètement occulté Tim Sczerby, le type qui a vraiment battu le record de Billy! Ils voulaient Billy parce qu'il savait jouer les méchants. C'est que de la comédie. Ils ont fait de Steve Wiebe un bébé pleurnichard, alors qu'il n'est pas du tout comme ça, en vrai. C'était dégueu, mais c'était ce qu'ils voulaient pour le film.

► Sczerby et non Billy Mitchell, quand Steve Wiebe a commencé à envoyer ses scores à Twin Galaxies ou en évoquant un montage qui semble montrer que Bill dédaigne son adversaire, alors qu'en réalité, ils discutaient et plaisantaient ensemble. Vu sa profession, nous demandons à Steve s'il a envisagé de poursuivre les cinéastes en justice. "Je pense que c'est quand même un excellent film et je l'adore totalement", nous dit-il en riant. "Seth Gordon et Ed Cunningham [respectivement réalisateur et producteur de *The King Of Kong*] sont de grands conteurs. Ils ont pris un sujet obscur pour en faire un film que tout le monde peut regarder et apprécier. Ils n'ont juste pas raconté l'histoire que Billy et d'autres auraient aimée."

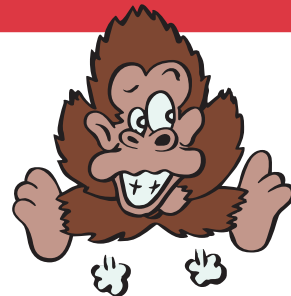
Le film ne fait pas que raconter le duel de deux adultes sur un jeu vidéo : il a aussi ravivé l'intérêt des joueurs. Avant ce film, rares étaient ceux qui voyaient *Donkey Kong* comme un jeu "compétitif". Le succès du film a tout changé. Des évènements comme le *Kong Off* (voir encadré) mettent les duels à l'honneur et des sites comme *Twitch* permettent aux gamers de streamer leurs parties. Une forte communauté de fans s'est construite sur le site donkeykongforum.com qui enregistre consciencieusement les scores des 300 meilleurs joueurs. Steve Wiebe et Billy Mitchell, les rois d'antan, peinent à s'accrocher en bas du Top 20. Les dix meilleurs scores ont été décrochés ces cinq dernières années et le record a changé plusieurs fois depuis 2010. Aujourd'hui, Wes Copeland est au sommet de la liste, avec un score incroyable de 1.218.000 points, obtenus en seulement un peu plus de trois heures de jeu.

"Battre un record, ça demande à la fois du talent et de la chance", nous dit Wes en souriant. "Quand on a de la chance, il faut savoir en profiter. Je dirais qu'une partie sur 20 peut potentiellement aboutir à un record, uniquement d'après les éléments aléatoires du jeu."

Il faut savoir deux choses, à propos de Wes : d'abord, sa dextérité est fascinante. Il suffit d'aller voir une de ses vidéos, par exemple



» [Arcade] Attention à ne pas tomber de trop haut : Jumpman se briserait les os et vous perdriez une vie.



"Quand on a de la chance, il faut savoir en profiter"

Wes Copeland

sur twitch.tv/wescopeland pour en avoir la preuve. Ensuite, il a 26 ans. Il n'était même pas né quand *Donkey Kong* est sorti en arcade. Sa quête du high score n'est donc pas venue de la nostalgie, d'une passion d'enfance pour le jeu, aussi lui demandons-nous si par hasard, il n'aurait pas eu envie de ravir cette couronne en regardant *The King Of Kong*...

"Je pense que c'est une erreur de croire que si les gens ont envie de s'affronter sur *Donkey Kong*, c'est grâce au film", nous dit-il. "Il y a d'autres films sur d'autres classiques, mais ils n'ont pas autant attiré l'attention. Ce qui m'a attiré, personnellement, c'est qu'involontairement, le jeu est totalement taillé pour la compétition."

Honnêtement, nous n'avions pas envisagé les choses sous cet angle. Tous les jeux à high score seraient-ils donc faits pour le jeu compétitif?

Wes souligne certains aspects qui font que *Donkey Kong* est si bien taillé pour le boulot :

"D'abord, tout le monde peut comprendre le jeu facilement, et c'est sympa à regarder, même quand on n'est pas un joueur. Ensuite, vu les nombreux aspects aléatoires du jeu, il n'y a pas de technique qui marche à tous les coups. Les tonneaux ne tomberont pas toujours de la même façon, par exemple. Bien sûr, on exploite des 'schémas' dans le niveau des rivets, mais ils ne fonctionnent que 60 % du temps dans le meilleur des cas. Le jeu vous oblige à faire preuve d'inventivité, de créativité et de dextérité. Et troisièmement, le jeu est assez long pour vous amener à la frontière de la folie, sans vous faire basculer. Un 'bon' *kill screen* survient au bout d'une heure et demie de jeu, et un record se décroche en environ trois heures et demie. Et quatrièmement, il y a le *kill screen* proprement dit."

Ahhh, ce fameux *kill screen*. Un bug dans le code fait qu'au niveau 22, après 116 écrans de sauts et d'échelles, Mario (ou plus précisément Jumpman) flanche sans raison et meurt au bout de quelques secondes. Même le plus talentueux des joueurs ne pourra jamais terminer le tableau dans le temps minimum, vu que ce bug met fin à la partie. C'est important, car contrairement à bien des classiques, on ne peut donc pas jouer *ad vitam* à *Donkey Kong*. Des titres comme *Q*Bert*, *Asteroids* ou *Nibbler*, qui donnent des vies supplémentaires à intervalles réguliers, peuvent être joués en marathons qui peuvent durer plusieurs jours, et décrocher le high score est autant une épreuve ►



» Richie Knucklez, lors du quatrième Kong Off.

LA SAGESSE DE WALTER

L'arbitre donne son avis sur le film

"*The King Of Kong* est sans conteste une œuvre d'art que les gens vont vénérer encore longtemps", nous affirme Walter Day, fondateur de Twin Galaxies et une des stars de *The King Of Kong*. "On sait aujourd'hui que c'était volontairement conçu comme une fiction avec un héros attachant et un méchant mémorable. Le film néglige les faits pour faire un spectacle qui peut plaire à tous, même aux non-gamers. Tous ceux qui y figurent se sont sentis trahis et blessés, mais c'est une leçon de vie. Il faut savoir pardonner, surmonter les obstacles et ne pas se prendre trop au sérieux. Parfois, il faut des revers pour apprendre l'humilité."

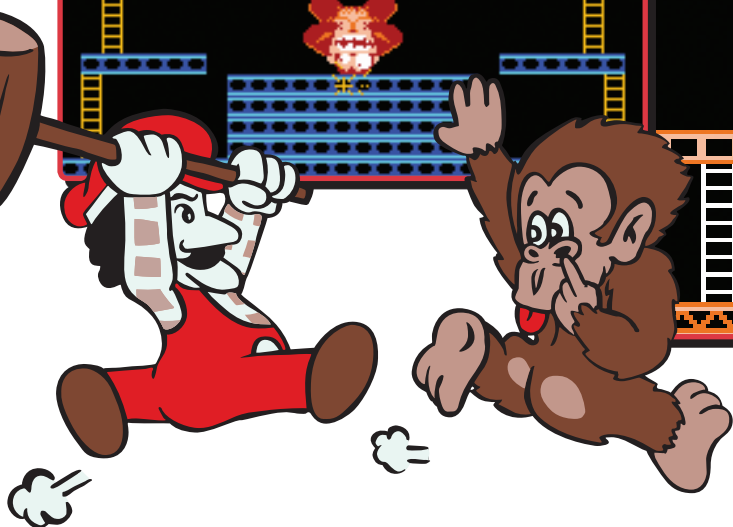
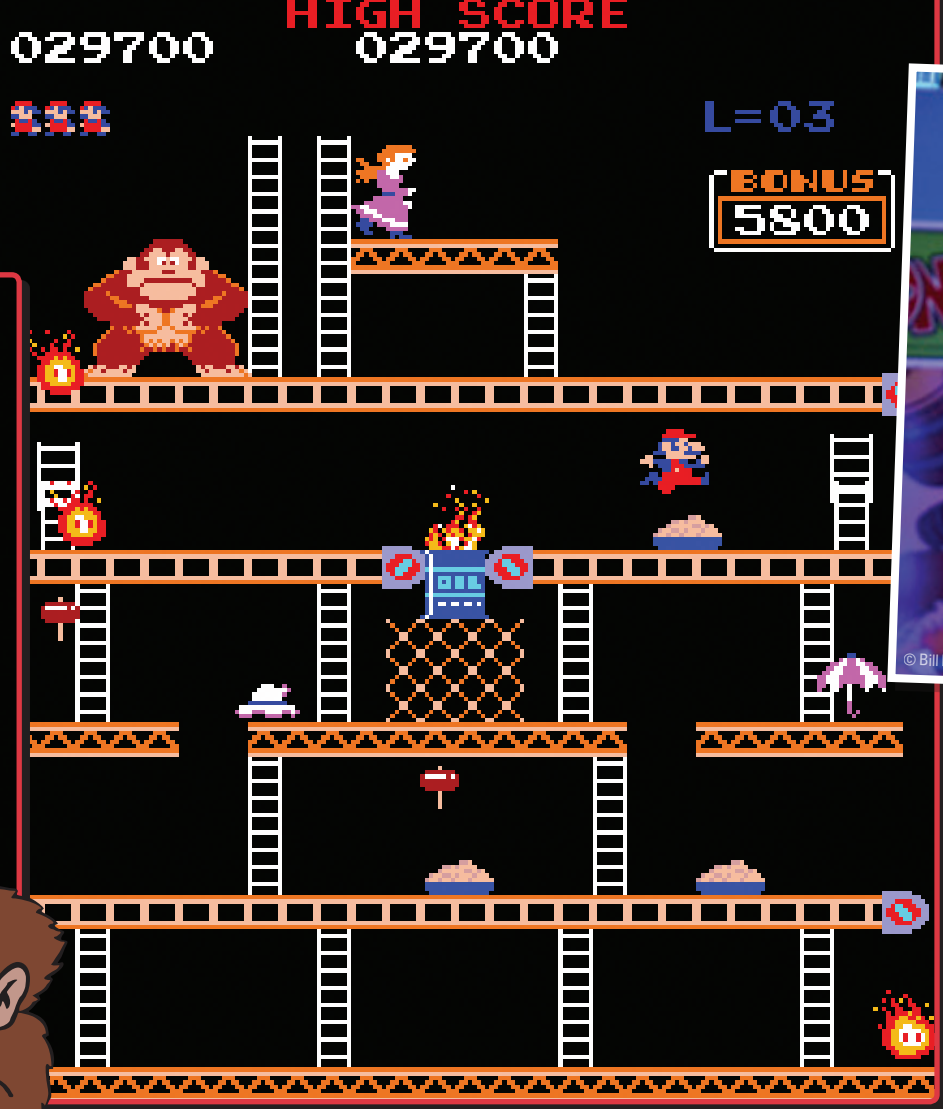
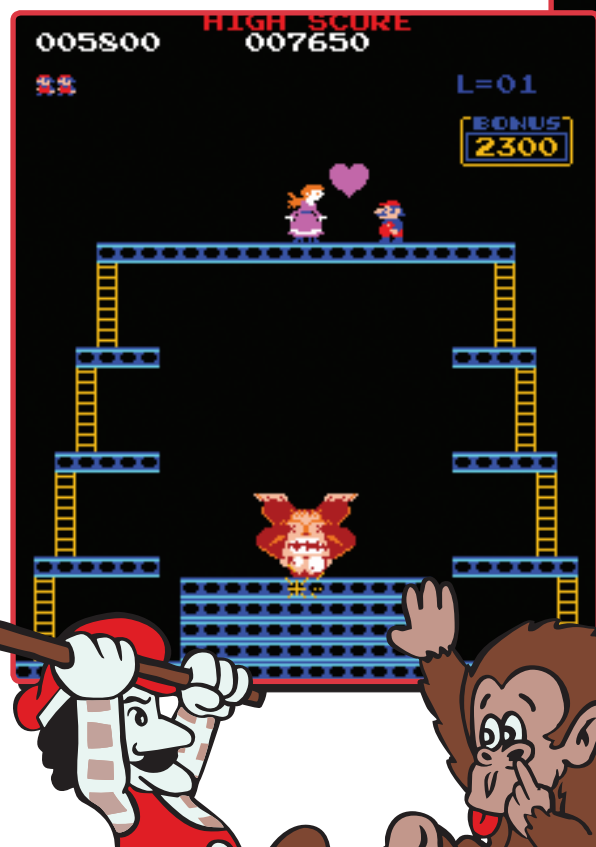


© Bill McEvoy

» Le "petit nouveau" Robbie Lakeman (à gauche) affronte Steve Wiebe (à droite) lors du ReplayFX de juillet 2016.

DONKEY KONG

» [Arcade] Jumpman effectue le saut de la foi dans l'usine à tartes : dans quel sens le tapis roulant va-t-il déplacer l'obstacle ?



"J'ai défoncé la borne à coups de poing"

Allen Staal

d'endurance que de dextérité. Avec *Donkey Kong*, cette fin attendue implique que les joueurs doivent exploiter méticuleusement toutes les opportunités de marquer des points. "Beaucoup de jeux classiques ont un de ces facteurs, mais ceux qui les ont tous sont extrêmement rares. C'est pour ça que *Donkey Kong* est parfait pour le compétitif. Et vu que je suis quelqu'un de très compétitif..."

Bien sûr, il n'y a pas de compétition sans concurrence, et le record de Wes est sans conteste le produit de sa rivalité avec le précédent recordman et vainqueur du dernier *Kong Off* en date, Robbie Lakeman. "Quand Wes a commencé à jouer contre moi, ça m'a encore plus motivé", nous avoue Robbie, 30 ans, et donc lui aussi de cette génération qui n'a pas grandi avec le jeu. "Ça m'a fait progresser, en tant que joueur. J'espère bien reprendre le record, un jour. Avec ce qu'il faut de chance, je devrais pouvoir atteindre 1,25 million de points, mais je ne veux pas que ça accapare tout mon temps. C'est devenu une obsession, d'être le meilleur à ce jeu. Et ça peut devenir malsain si ça devient comme un deuxième boulot."

Toute compétition demande de la pratique et du dévouement, parfois en effet à la

limite de l'obsessif, mais en regardant les vidéos des meilleurs joueurs en tournoi, nous avons observé autre chose : ils sont très démonstratifs, à fleur de peau. Ils se frappent le front, donnent des coups de poing, poussent des cris ou des insultes. Rien à voir avec la concentration froide et silencieuse des experts de *Pac-Man*. *Donkey Kong* semble déchaîner les passions de ses joueurs – en particulier de l'Australien Allen Staal.

J'ai défoncé la borne à coups de poing, nous confesse Allen, qui a atteint le *kill screen* une demi-douzaine de fois sans réussir à franchir la barre magique du million de points. Je me suis même pété le poignet. Si ça ne m'avait pas pris autant de temps de construire ma borne, ça fait longtemps que je l'aurais démolie à la hache. Donc ouais, mon gars : *Donkey Kong*, c'est une obsession."

Allen est ce qu'on appelle pudiquement et diplomatiquement une 'forte personnalité'. Ses colères sont devenues légendaires, avec des brouettes de gros mots, d'agressions de borne et d'agressions verbales envers son grand rival, Brian Allen – que l'Australien désigne comme un 'putain d'idiot'. En cherchant sur *YouTube*, vous trouverez

facilement une compilation des 5 grosses colères de Brian. "Celle que je préfère, c'est la quatrième," nous balance-t-il malicieusement. "Ce n'est pas bien de jurer et de se comporter comme je le fais, mais je veux tellement décrocher ce high score que ça m'énerve quand je n'y arrive pas. Mais les Américains adorent ça ! Je n'étais personne en Australie, mais maintenant, je vais au *Kong Off* aux États-Unis et j'ai des amis dans le monde entier."

Allen est une célébrité de la scène *Donkey Kong* et semble visiblement ravi de faire partie de cette communauté qui s'est construite autour du jeu. Cependant, il souligne tout de même que certaines rivalités sont loin d'être amicales. Amertume, coups en traître, allégations de tricherie et autres vacheries sont hélas devenues aussi courantes que les bons conseils partagés entre joueurs pour faire encore grimper le high score.

"C'est un club privé, une clique sociale, et je crois qu'ils se sont plus aliéné les gens qu'autre chose", nous dit Cat DeSpira, auteure de livres sur le jeu vidéo, collectionneuse de jeux d'arcade et critique virulente d'un certain tribalisme macho qu'elle observe dans la communauté du gaming classique.





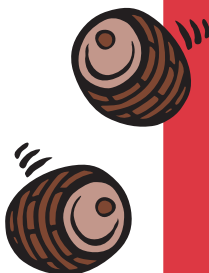
“L’attention dont a bénéficié *Donkey Kong* ces dix dernières années n’est pas naturelle. C’est le résultat direct d’un marketing commercial des deux principaux protagonistes du film, Walter Day et Billy Mitchell, qui se sont servis de la reconnaissance que leur a offert *The King Of Kong* pour réinventer leurs accomplissements historiques et brandir une influence sur le gaming classique bien plus grande que celle qu’ils ont vraiment eue. Ce con arrogant de Mitchell pavane aux *Kong Off* comme un vieux coq, incapable de jouer au jeu aussi bien qu’il le prétend, soutenant qu’il sera toujours le roi de *Kong* sans s’occuper de qui gagne. Et Day sera toujours là pour le soutenir.”

Mais alors, Cat, c’est qui, le roi ? Dans un sens, la réponse est évidente : aujourd’hui, c’est Wes Copeland. C’est lui qui détient le plus gros score jamais enregistré, mais il pourrait très bien être battu demain par Robbie Lakeman ou tout autre joueur de talent, peut-être un nouveau venu que cet article aura inspiré...

La vraie question, c’est quand même ‘Pourquoi *Donkey Kong* ?’. De tous les jeux de l’âge d’or de l’arcade, pourquoi celui-là attire-t-il particulièrement les joueurs, anciens et nouveaux ? C’est comme l’a suggéré Wes, une combinaison de différents facteurs. Le film a incontestablement braqué les projecteurs dessus et attiré l’attention d’un public bien plus large que celui des amateurs de rétrogaming, tout en présentant un défi attirant pour une nouvelle génération de joueurs. Le truculent personnage de Billy Mitchell y est sans doute aussi pour quelque chose. Mais il y a aussi les mécaniques du jeu, qui en font un support idéal pour la chasse au score. La scène du gaming compétitif qui s’est construite autour d’événements comme les *Kong Off* a aussi entretenu l’intérêt, d’autant que la couronne n’a cessé de changer de mains avec l’arrivée de nouveaux challengers venus défier la vieille garde. N’oublions pas non plus l’effet ‘Mario’ : les premiers pas (et sauts) du célèbre personnage ont toujours fasciné les joueurs.

Et puis, il y a une dernière chose, aussi : c’est un putain de bon jeu. Facile à comprendre, difficile à maîtriser, comme le sont tous les grands jeux vidéo.★

» Robbie Lakeman et Steve Weibe... qui n’ont presque pas bougé depuis la photo de la page 25.



LES ROIS DE DONKEY KONG

DOCUS PIXELISÉS

Cinq autres films sur les classiques du jeu vidéo



◀ INTO THE VALLEY OF THE SPACE INVADERS 1982

□ Un regard fascinant sur l’âge d’or d’Atari. Ce court documentaire met en scène de grands classiques du jeu et leurs créateurs. Saviez-vous par exemple que le contrôleur de *Tempest* devrait être appelé un “moulin à vent” ?

▼ HIGH SCORE 2006

□ Ce film se concentre sur le record-marathon de Bill Carlton sur *Missile Command* (plus de deux jours entiers sur une seule partie). Une histoire d’espoir, de désespoir et de Roller Disco pleine d’humanité.



▼ MAN VS SNAKE 2015

□ *Nibbler* a une place à part, dans l’histoire du high score. Tim McVey est le premier à atteindre le milliard de points en 1984 et ce film très personnel raconte sa quête pleine d’embûches pour récupérer la couronne.



▲ CHASING GHOSTS 2007

□ Prenant la célèbre photo des champions de l’arcade de 1982 dans *Life Magazine*, ce documentaire retrace l’histoire de ces jeunes champions se préparant pour une réunion entre anciens amis et rivaux. Aussi amusant que touchant.



▲ THE LOST ARCADE 2015

□ Un regard nostalgique sur les amitiés qui se sont forgées dans les salles d’arcade et sur les vies qu’elles ont changées. Si vous avez passé votre jeunesse à mettre des pièces dans des jeux, ce film va sans doute vous tirer aussi bien des sourires que des larmes.



En résumé

□ Dans *Game Over*, David Sheff raconte que Nintendo aurait choisi de commencer à vendre ses consoles de nuit pour ne pas attirer les convoitises des Yakuza.

RAM : 128 KO (PROCESSEUR) 64 KO (RAM VIDÉO)

CADENCE PROCESSEUR : 3.58 MHZ

SUPPORT : CARTOUCHE

AUDIO : ADPCM 8 CANAUX

RÉSOLUTION : 256x224-512x448

COULEURS : 32.768

LE JEU QUI VA BIEN



Axelay

Le choix ne manque pas, sur Super Famicom/ SNES, mais on a voulu éviter les grosses évidences et choisir *Axelay*, et pas seulement parce qu'on aime les shooters. C'est non seulement un titre brillamment conçu par un développeur au sommet de son art, mais *Axelay* prouve aussi que la machine de Nintendo était tout à fait capable d'afficher des tas de sprites sans péter une durite. Et bien sûr, on y retrouve le genre d'effets en Mode 7 qui ont tant fait crever de jalousie les fans de l'Amiga et de la Megadrive.

Super Famicom

CONSTRUCTEUR : Nintendo » ANNÉE : 1990

Quand Nintendo sort finalement le successeur de sa Famicom, ses concurrents Sega et NEC ont déjà pris une confortable avance sur cette quatrième génération.

Conçue par Masayuki Uemura, le génie créateur de la NES, la console 16-bits de Nintendo est pourtant un succès immédiat sur ses terres japonaises natales : les 300.000 premières unités s'écoulent en quelques heures. Et si elle n'a que deux titres de lancement – *Super Mario World* et *F-Zero* –, ils font l'unanimité. Et Nintendo, tout comme de nombreux éditeurs-tiers, va faire en sorte que la

Super Famicom ait de quoi abreuver les joueurs pendant les mois et les années qui suivent.

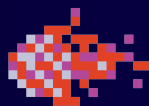
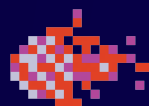
La console a dû affronter une concurrence plus rude en Occident, où Sega s'est bien installée grâce à un marketing agressif. Sega a l'avantage dans cette guerre des consoles 16-bits, avec un confortable parc installé, mais ça ne va pas durer : à la fin de la génération, Nintendo sort victorieuse du combat, grâce à la prolifique diversité de son catalogue 16-bits qui lui permet d'écouler, selon les sources, entre 10 et presque 20 millions d'unités de plus que sa rivale la Megadrive.

L'effet

SCRA



Chasseur



OVNI (100 points)



Fuel (150 points)



Fusée (50 points)

SCRAMBLE

En 1981, le jeu d'arcade de Konami initie toute une génération aux frissons du shooter horizontal et change à jamais le monde du shoot-'em-up...

Pas de discussion : *Scramble* est le tout premier shooter en scrolling de côté. Bien sûr, il y a dû y avoir un obscur jeu quelque part qui avant lui, a mélangé du tir et du scrolling, et nous n'oublions pas non plus *Defender*, de Williams, sorti en 1980, un an avant *Scramble*... mais quand même. Quand on évoque les purs shooters horizontaux comme *Gradius*, *Darius* ou *R-Type*, les origines du genre remontent bel et bien en ligne droite à *Scramble*, leur grand-père à tous. *Gradius* en est même le descendant direct, vu que Konami classe *Scramble* comme le premier titre de la série *Gradius*. 'Gradius Zero', en somme.

La grande différence entre *Defender* et *Scramble*, c'est ce fameux scrolling. Dans *Defender*, le paysage suit le mouvement du joueur, vers la droite ou la gauche, mais dans *Scramble*, le scrolling est forcé et pousse constamment le joueur vers la droite, vers l'action. Ce n'est pas un exercice de scoring sans fin et le joueur a une mission : échapper aux défenses qui s'étalent sur plusieurs stages et détruire la forteresse ennemie à la fin. En gros, le schéma de base de presque tous les shooters en scrolling qui ont suivi. ▶



» [Arcade] C'est parti ! Une fois la montagne franchie, ça va bombarder sévère !

Boule de feu

Tour bonus (Mystère)

► Les principes de zones distinctes (les montagnes, les cavernes, la ville...) et d'ennemis au sol et dans les airs sont bien nés dans *Scramble*.

On vous concède cependant qu'il n'y a pas vraiment de boss final au bout des six stages, juste une petite base à détruire avec précision. Ce final s'inspire bien sûr de l'attaque de l'Étoile Noire du premier *Star Wars*, jusqu'au passage dans une tranchée et l'apothéose finale (même si ici, les explosions spectaculaires sont remplacées par un simple message de félicitations).

Et on vous concède aussi qu'il manque autre chose, à *Scramble* : des power-ups. Votre vaisseau tire des missiles et balance des bombes, mais votre arsenal n'évolue pas. Par contre, il y a un système de carburant, qui vous oblige à faire régulièrement le plein en explosant des réservoirs au sol. Un système de ravitaillement certes particulier, mais c'est mieux que d'avoir à se poser, rouler jusqu'à la pompe, se garer en créneau, sortir faire le plein et aller payer à la station, tout ça. Non ?

Si *Scramble* a eu énormément d'influence sur le genre, le jeu a été bien plus qu'un déclencheur pour d'autres titres. Sorti au début de l'année 1981, *Scramble* a également été un gros succès mondial pour Konami. Des archives de Stern Electronics, qui a produit le jeu aux États-Unis, révèlent que pour répondre à la demande, plus de 15.000 bornes *Scramble* ont été construites entre mars et août 1981 – un rythme de production supérieur à celui du propre hit de Stern, *Berzerk*.

Les précédents jeux de Konami étaient des clones de shooters établis, comme *Space Invaders* et *Galaxian*, aussi est-il de



» [Arcade] N'oubliez pas de faire le plein en détruisant les réservoirs au sol.

DÉTRUIRE LA BASE

Un rapide survol des différents stages de *Scramble*



STAGE 1

□ Dans le premier niveau, essayez de détruire toutes les fusées, tours et réservoirs afin de vous goinfrer de points, pour une bonne raison : quand vous atteignez les 10.000 points, vous gagnez une vie qui s'avérera bien utile par la suite.



STAGE 2

□ La grotte est infestée d'Ovnis à shooter ou éviter. Préférez les shooter, quand même, mais il faut plusieurs tirs pour les abattre, donc matraquez le bouton. Ne vous préoccupez pas des fusées, qui ne s'activent pas dans ce niveau.



STAGE 3

□ Ces grosses boules de feu ne sont pas destructibles, donc volez bas et ne remonte que pour éviter les reliefs. Ici non plus, les fusées ne bougent pas, mais détruisez-les pour gagner des points.

bonne guerre que son titre original soit lui aussi imité. Parmi les premiers clones, citons *Vanguard* de TOSE/SNK, un titre avec un scrolling allant dans plusieurs directions, mais qui reprend le même gameplay, y compris le système de ravitaillement. En 1981, *Cosmic Avenger* arrive chez Universal pour profiter lui aussi du succès de *Scramble*. Et bien sûr, le jeu est aussi piraté, comme avec *Explorer* de Sidam et *Strafe Bomb* d'Omni, qui pillent le code de l'original. Il en va d'ailleurs de même pour le *Super Cobra* de Konami, qui sort à peine trois mois après *Scramble*. Cette "suite", qui tourne sur exactement le même hardware, est davantage une version plus difficile de *Scramble*, avec des stages supplémentaires et encore plus d'occasions de se faire détruire.

Mais le clonage en arcade n'est rien à côté de celui qui a explosé sur les supports domestiques. Les '*Scramble-like*' sont devenus un genre à part entière, et presque chaque ordinateur a au moins une version non-officielle du jeu. Certaines de ces



» [Arcade] Non, les boules de feu ne peuvent pas être détruites!

copies, dont celle de Sinclair Research sur ZX81, ne se fatiguent même pas à changer de titre. Après tout, *Scramble!* et *Scramble*, ce n'est pas tout à fait pareil, pas vrai ?

Le plagiat est courant, à l'époque, mais il atteint ici des dimensions épiques. Pour des raisons encore obscures, Konami n'a pas aussi bien protégé la licence de ce jeu que celle de *Super Cobra* et de son autre hit de 1981, *Frogger*. En tout, il n'y a eu que deux portages officiels de *Scramble* sur des supports domestiques : un pour la console Vectrex en 1982, l'autre pour l'ordinateur Tomy Tutor, en 1983.

La version Vectrex a été écrite par Paul Allen Newell, développeur chez Western Technologies, la société californienne qui a conçu le hardware de la Vectrex. "J'ai été

"Scramble était idéal pour la Vectrex"

Paul Allen Newell

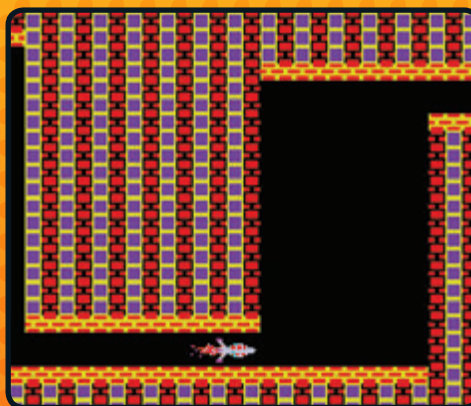
engagé pour faire du *reverse engineering* de la VCS d'Atari afin de faire des jeux dessus," se souvient l'intéressé. "Mais le projet a été avorté fin 1981. Les trois programmeurs concernés ont alors été affectés à la création des trois premiers jeux Vectrex."

Un de ces trois titres, c'est bien sûr *Scramble*, un jeu que Paul connaît déjà bien : "J'y avais joué en arcade, et j'avais adoré – même si le plus gros de mes pièces partait dans *Tempest!* Pour la version Vectrex, on avait une borne à disposition dans notre salle de réunion, avec un accès à l'interrupteur qui contrôlait le nombre de vies et/ou les détections de collision, ce qui me permettait de jouer normalement ou de ▶



STAGE 4

□ Bienvenue au nouveau City, où la difficulté grimpe en flèche. Les fusées entrent dans la danse et certaines sont difficiles à bombarder, donc il va falloir manœuvrer pour les éviter. N'en oubliez pas pour autant les réservoirs de carburant.



STAGE 5

□ Le plus gros défi de la boucle, qui vous oblige à manœuvrer au poil de fesse dans le décor. Quand une paroi approche, foncez dessus avant de braquer en montant ou en descendant pour atteindre le goulot. Bonne chance.



BASE

□ Il est presque impossible de bombarder la base : vous allez devoir descendre pour la démolir. Plongez dès que vous aurez passé 'l'immeuble Konami'. Dès que la base est détruite, remontez en vitesse et cassez-vous de là.

L'assaut des convertis

Comment s'en sortent les quelques portages officiels de *Scramble*

VECTREX

1982

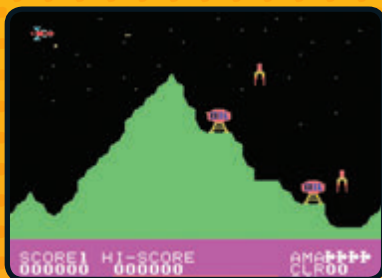
□ Cette délectable conversion du jeu sous forme vectorielle est un des meilleurs titres de la Vectrex. Bien sûr, ça manque de détail, comme on peut s'y attendre, mais la fluidité est excellente, tout comme la jouabilité, parfaite avec les contrôleurs de la Vectrex.



TOMY TUTOR

1983

□ Ce portage micro, effectué par Konami, souffre d'un scrolling très saccadé, mais le vaisseau est rapide et répond bien, donc le gameplay en pâtit assez peu. Les sons et les visuels sont fidèles à l'original, et la fin du jeu réserve un petit extra bien sympa pour ceux qui l'atteignent...



PLAYSTATION

1999

□ Cette version fait partie des titres de la compilation *Konami Arcade Classics*, sortie seulement aux États-Unis et au Japon. Très fidèle à l'original, sinon que la difficulté semble avoir été légèrement revue à la hausse. L'affichage a juste été bidouillé pour s'adapter au format du jeu.



GAME BOY ADVANCE

2002

□ *Scramble* revient dans une autre compil' *Arcade Classics*, cette fois sur la Game Boy Advance de Nintendo. Le jeu scrolle à la fois horizontalement et verticalement pour améliorer la jouabilité sur le petit écran, mais ça n'affecte que très peu le gameplay. Une version avec graphismes améliorés peut être déverrouillée.



XBOX 360

2006

□ Cette version remise au goût du jour n'a pas franchement mis le feu au Xbox Live Arcade, mais avec le recul, c'est une bonne adaptation à laquelle on peut jouer avec les graphismes et les sons retravaillés ou d'origine. Un drôle de mode coop en écran partagé est aussi de la partie.



NINTENDO DS

2007

□ *Scramble* est encore au programme de cette compilation *Konami Arcade Classics*, dans une version plus fidèle à l'original que la mouture GBA sortie 5 ans plus tôt. Une version mini fidèle à l'original. Une option de tir rapide automatique facilite les choses pour les chochottes.



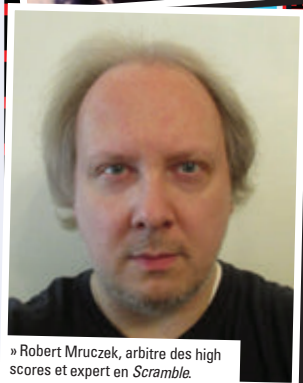
► survoler toute une section pour tout voir, sans jouer. Je voulais que ce soit le plus fidèle possible, jusqu'à la vitesse du scrolling et celle du vaisseau. Après, il a suffi de reprendre la topologie des stages."

Les efforts de Paul ont payé, puisque non seulement la mouture Vectrex est un portage fidèle à l'original, mais aussi un des meilleurs titres de la console. "J'en étais très content", nous dit-il. "*Scramble* était idéal pour la Vectrex, dont l'affichage vectoriel m'autorisait plus de liberté de mouvement que les rasters. J'aurais cependant préféré avoir une cartouche 8 Ko plutôt qu'une 4 Ko, car il y a deux-trois petites choses que je n'ai pas pu intégrer ou mieux ajuster. Principalement des détections de collision et quelques détails dans les données de scroll. Et puis, j'aurais pu le faire plus vite, car une grosse partie du boulot, ça a été de compresser la taille sans sacrifier l'intégrité du jeu. Il y avait des cartouches 8 Ko, mais leur coût était prohibitif, à l'époque."

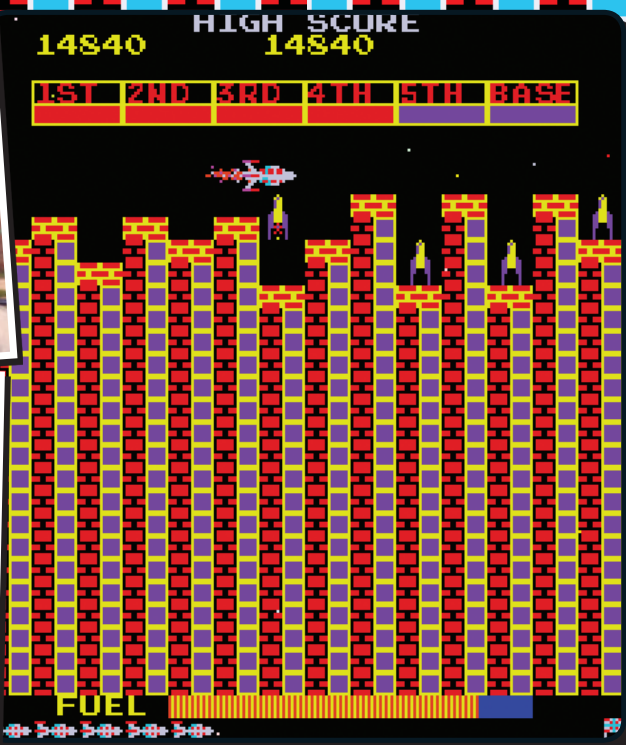
Grâce à l'affichage vectoriel, le scrolling est parfaitement fluide... ce qui n'est pas vraiment le cas de l'autre version officielle du jeu, pour le Tomy Tutor. Développé par Konami, ce portage souffre d'un scrolling saccadé, mais pour le reste, c'est fidèle



» Paul Allen Newell a programmé la version Vectrex du jeu.



» Robert Mruczek, arbitre des high scores et expert en *Scramble*.



» [Arcade] Et encore un vaisseau de perdu à cause de ces satanées fusées du stage "City"...

L'EFFET SCRAMBLE

SUPER COBRA

Un *Scramble 2* tout droit sorti des enfers des ébouillants

La suite officielle de *Scramble* semble avoir été conçue pour ceux qui trouvaient le premier jeu trop simple. En gros, c'est exactement le même jeu, mais avec la difficulté augmentée à un niveau presque indécent. Les défenses ennemies sont plus rapides, plus mortelles et bien plus nombreuses. Comme si ça ne suffisait pas, l'hélicoptère qui remplace ici le vaisseau d'origine doit traverser 11 stages pour atteindre la fin, et les deux derniers niveaux sont tout bonnement vicieux et cauchemardesques. Les fans de *Scramble* apprécieront quelques ajouts – les OVNIS répliquent et certaines boules de feu sont à tête chercheuse et au sol, des tanks se mettent en position avant de cracher leurs obus.

Contrairement à *Scramble*, *Super Cobra* a été porté sur de nombreuses autres plateformes, dont la Videopac/ Odyssey 2, l'Atari 2600 et l'Intellivision (et c'est un des 4 seuls titres sortis sur l'Entex Adventure Vision). Les versions MSX et Atari 8-bits sont les plus convaincantes, fidèles à l'original jusqu'à son ignoble difficulté. Le jeu est récemment ressorti dans diverses compilations aux côtés de *Scramble* et d'autres hits d'arcade de Konami.



à l'original. Ou presque, car ceux qui ont réussi à aller au bout ont eu la surprise de ne pas trouver de base ennemie à bombarder. Au lieu de ça, le joueur est transporté sur un écran statique où la base prend soudain vie et bouge de haut en bas à droite de l'écran. Au milieu, trois colonnes de boules de feu qui se régénèrent bloquent la visée. Il faut donc blaster à toute vitesse pour se frayer un chemin et espérer toucher la base. La borne d'origine de *Scramble* n'a peut-être pas de boss, mais Konami a comblé la lacune dans la version Tutor, et posé par la même occasion les dernières fondations de *Gradius*.

Super Cobra a été présenté comme la suite de *Scramble*, mais son véritable successeur, c'est bien sûr *Gradius* (ou *Nemesis*, comme il est connu dans certaines régions), sorti en 1985. Machiguchi Hiroyasu, à la tête de l'équipe de développement de *Gradius* chez Konami, a souvent dit que le projet était à l'origine un '*Scramble 2*', notamment parce que ses développeurs ont cherché à adapter le code et autres éléments du jeu d'arcade originel. Mais au fil du développement, de nouvelles idées sont apparues, comme le système de power-ups activables et les multiplicateurs 'Option', et le passage du processeur Z80 au 68000 a progressivement fait évoluer le jeu jusqu'au *Gradius* que l'on

connaît. Mais l'influence de *Scramble* est évidente, surtout dans le premier niveau montagneux. Le stage final est également baptisé "Base", comme celui de *Scramble*, et les ressemblances entre les deux niveaux sont manifestes.

Gradius est devenu une série à part entière, le Vic Viper ayant eu droit à quatre autres missions entre 1988 et 2004, sans oublier de multiples versions domestiques et des spin-offs comme *Salamander* et *Parodius*. Mais Konami n'en a pas pour autant oublié *Scramble*, qui a intégré diverses compilations rétro au fil des années. Il apparaît ainsi en 1999 aux côtés de *Super Cobra* dans *Konami Arcade Classics*, une collection développée à l'origine pour les salles d'arcade avant d'être portée sur PlayStation. On le retrouve aussi en 2002 dans la *Konami Collector's Series*, une sélection de six jeux pour la Game Boy Advance. La version originale de *Scramble* est complétée par une refonte graphique et trois vaisseaux différents, avec des aptitudes de tir spécifiques. Le jeu a même eu droit à une sortie indépendante sur *Xbox Live Arcade* en 2006, et faisait partie de l'éphémère

CLONES SANS VERGOGNE

Dix des meilleurs clones de *Scramble* qui ont essaimé sur différentes plateformes...



CAVERNS OF MARS II

ATARI 8-BITS, 1981

□ Le premier *Caverns Of Mars* est une variation intéressante de *Scramble*, où l'écran scrolle verticalement, et non horizontalement. Sa suite, aussi connue sous le nom de *Mars Mission II*, est en revanche une copie plus éhontée du jeu d'arcade. Les sprites sont jolis, mais un peu gros, aussi est-il parfois difficile de manœuvrer dans ces espaces confinés.

PENETRATOR

ZX SPECTRUM, 1982

□ Programmé par l'équipe qui a conçu le jeu d'aventure *The Hobbit*, ce clone de *Scramble* affiche des visuels très simplistes qui ont tendance à pas mal clignoter, mais on retrouve le gameplay d'origine. Le gros atout de ce jeu (en plus de son titre très poétique), c'est son éditeur de niveaux intégré.



SKRAMBLE

VIC-20, 1983

□ Le Vic a eu droit à tout un tas de clones de *Scramble*, mais celui-ci, signé Anirog, est de loin le meilleur. La raison en est sans doute qu'il nécessite 16 Ko de RAM pour tourner et inclure tous les niveaux et presque tous les aspects de son modèle d'arcade. Un jeu qui justifiait largement qu'on craque pour une extension de RAM.

SKRAMBLE

COMMODORE 16, 1984

□ Anirog a adapté son jeu C64 pour le C16, et le résultat est étonnamment bon. Le scrolling est étrangement plus fluide et tous les niveaux tiennent dans 16 Ko. Le prix à payer, c'est que le jeu est plutôt lent, ce qui limite grandement l'intérêt de cette variante de *Scramble*, autrement très correcte.



DEATH STRIKE

ATARI ST, 1987

□ Développée à l'origine pour le Sinclair QL (et premier titre à réussir à faire tourner un scrolling plein écran sur ce système), cette version améliorée offre au ST un clone de *Scramble* plutôt fidèle à son modèle. Le vaisseau revient automatiquement vers la gauche de l'écran, la direction sur le stick servant ici à larguer les bombes.



ROCKET RAID

BBC MICRO, 1982

□ Un beau boulot signé Acornsoft, véritable démo du potentiel de la modeste machine pour les jeux. Ça va peut-être un poil trop vite, ce qui rend les choses un peu plus difficiles qu'elles ne le devraient. Mais c'est quand même du chouette travail.

NEPTUNE

APPLE II, 1982

□ Le concept, ici, c'est qu'on troque les fusées et les OVNIS pour des trucs aquatiques et des habitants des profondeurs. Mais sinon, c'est du *Scramble*. Malgré de petites maladresses, comme les bombes larguées vers l'arrière plutôt que vers l'avant, ça reste un shooter très décent.



SKRAMBLE

COMMODORE 64, 1984

□ Le C64 a lui aussi eu droit à une flopée de clones de *Scramble*. Anirog et Rabbit Software ont tous deux baptisé le leur *Skramble*, et sur ce support, c'est celui de Rabbit qui l'emporte, grâce à son scrolling bien plus fluide que celui de la version d'Anirog. Et vus que les copyrights, on s'en tamponne, la musique du jeu, c'est le thème de *Star Wars*!

STAR AVENGER

AMSTRAD CPC, 1984

□ Cette belle version CPC étoffe le jeu d'origine, avec dix stages différents (tous accessibles dès le départ, pour ceux qui veulent s'entraîner) et quelques surprises en route. 5 niveaux de difficulté sont également disponibles, pour tous les niveaux de joueurs. Kuma a également conçu une bonne version de ce jeu sur MSX.



SCRAMBLE

ATARI 7800, 2012

□ Ces dernières années, *Scramble* a été converti pour des systèmes qui à l'époque, n'ont pas eu de version, officielle ou non. Cet homebrew signé Bob DeCrescenzo offre à l'Atari 7800 une conversion très authentique du jeu d'arcade, très agréable à jouer. Une version pour la TI-99/4A mérite le coup d'œil, également.



"La difficulté de *Scramble* atteint son summum dans la troisième boucle"

Robert Mruczek

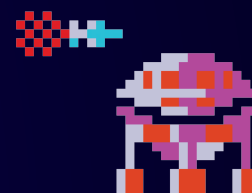
Le record personnel de Robert a longtemps plafonné autour des 330.000/340.000 points, et il n'a franchi la barre du million que grâce à un ami qui lui a confié une astuce déterminante : "Quand j'ai atteint ce score lors d'une manifestation Funspot/ACAM, en 2001, je n'ai fait que trois parties. La première n'était pas terrible, dans la fourchette de mes scores habituels. Je suis mort principalement dans le niveau *City*, où plusieurs passages sont difficiles à négocier sans se prendre une fusée. Dwayne Richard, un des meilleurs joueurs d'arcade que je connaisse, était là et il m'a dit que seule une fusée sur trois décollait, ce qui voulait dire que si une fusée était activée, je pouvais être sûr que les deux suivantes ne bougeraient pas. Ça m'a donné un sacré avantage stratégique en gommant une grosse part d'aléatoire. Dans la deuxième partie, j'ai atteint les 400.000 points et sur la suivante, j'ai obtenu ce score de 1,14 million." Le record de Robert a été validé par Walter Day, le fondateur de *Twin Galaxies*, qui assistait à la manifestation. Des scores plus élevés ont été obtenus depuis sur MAME, mais pas sur la borne originale.

Si vous voulez vous frotter à *Scramble*, Robert a un conseil pour vous : "Il faut connaître parfaitement la trajectoire des bombes que vous larguez, et même l'endroit exact, sous le vaisseau, d'où partent les bombes. C'est utile dans des situations à courte portée, comme dans le stage *City*." Ne vous reste plus qu'à mettre ça en pratique... *

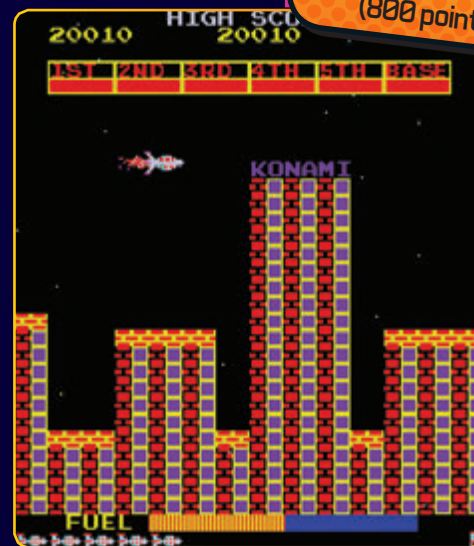
► service *Game Room* de Microsoft. Plus récemment, on a pu croiser *Scramble* dans la collection des *Arcade Archives* de la PS4, aux côtés des deux premiers *Gradius*.

Comme bien d'autres jeux de l'époque, *Scramble* a droit à sa course au high score. Si la mission s'achève sur la destruction de la base ennemie, la partie continue en reprenant au début, en boucle, tant qu'on survit. Robert Mruczek, expert en high score, explique : "La difficulté de *Scramble* atteint son summum dans la troisième boucle. À ce stade, la consommation de carburant est à son maximum. Ça descend très vite, mais je ne crois pas que tous les autres éléments du jeu deviennent plus difficiles." Robert souligne également que la version publiée par Stern aux États-Unis est plus ardue que la mouture de Konami : "La version Stern est bien plus difficile. La consommation de carburant est vicieuse, surtout pendant la troisième boucle où il suffit de rater un réservoir pour que ça soit la catastrophe. Pire encore, il y a parfois un glitch dans le jeu qui fait qu'un réservoir crucial ne se trouve pas où il doit être. Dans la version de Konami, c'est gérable, mais sur la Stern, vous pouvez dire adieu à votre vaisseau !"

Robert détient actuellement le record sur *Scramble* (sur le hardware arcade d'origine), avec un score de 1.147.580 points obtenu en 2001. Il lui a fallu de la pratique pour en arriver là : "Quand on a commencé à y jouer, avec mes copains d'école, il nous a fallu du temps pour le prendre en main", se souvient-il en évoquant tout particulièrement les deux boutons de tir. "Au début, on jouait à deux : un qui pilotait et tirait latéralement, l'autre qui s'occupait des bombes."



Tour bonus
(800 points)



» [Arcade] Konami n'a pas oublié de s'inviter dans un *Easter Egg* du jeu...

Super GAME BOY

Cette Game-Boy-dans-une-cartouche ne se contente pas de coloriser des jeux monochromes de sa grande sœur, et on s'est dit qu'elle méritait qu'on lui rende un petit hommage, dont acte!



La première Game Boy est une icône. Conçue par l'équipe R&D1 de Nintendo, la célèbre brique grise est sans doute la meilleure illustration de la philosophie de son créateur, Gunpei Yokoi, aussi inventeur de la Game & Watch : "la pensée latérale avec des technologies désuètes". Ou comment exploiter des technologies et composants peu coûteux de façon originale et amusante. C'est de là qu'est née la Game Boy et c'est sans doute ce qui a aussi transformé la console portable en périphérie pour sa grande sœur de salon, la SNES.

Pour tous ceux qui jouaient à la Game Boy depuis des années, la Super Game Boy était alléchante : qui pouvait dire non à un périphérique pour la SNES, facile d'emploi, permettant de jouer à ses cartouches Game Boy sur la télévision, avec des améliorations de l'audio, de la vidéo et même du gameplay? Plus besoin de rester sous l'ampoule de la cuisine pour espérer voir quelque chose sur l'écran monochrome de la portable. Plus de risque de tomber à plat en pleine partie de Tetris, alors qu'on s'apprête à décrocher

un score légendaire.

Développée en partenariat avec le constructeur Hori, la cartouche de la Super Game Boy contient le même microprocesseur Z80 que la console d'origine (et que bien d'autres consoles et bornes d'arcade de l'époque) et présente un port cartouche conçu pour n'accueillir que des cartouches Game Boy officielles. À cause de la fréquence d'horloge de la SNES, ça tourne cependant un peu plus vite que l'original – et l'audio, conséquemment, est un poil plus aigu que la normale. Il manque cependant le système de connexion EXT de la Game Boy, interdisant à la Super Game Boy tout multijoueur en link avec des Game Boy (ou d'autres Super Game Boy).

La première chose qu'on voit, après avoir allumé le périphérique, c'est l'encadrement des écrans de jeu. Neuf bordures différentes sont incluses, plus une dernière, personnalisable, à dessiner avec la manette ou la souris SNES – mais relativement inutile puisqu'on ne peut pas la sauvegarder (même si le guide officiel de la Super Game Boy suggère de connecter la SNES à un magnétoscope pour enregistrer votre bordure sur cassette, pour la postérité). En dehors de ces encadrements par défaut, les développeurs peuvent concevoir plusieurs bordures spécifiques à des jeux, intégrées à leurs cartouches. Certains titres ont ainsi des bordures différentes pour chaque niveau, et *Mario's Picross* est même pourvu d'encadrements cachés, à activer en sautant l'écran-titre avec différentes combinaisons de directions au pad et du bouton Start.

Les *Easter eggs* des bordures intégrées à la Super Game Boy ne s'arrêtent pas là : la plupart s'animent quand on ne fait



» [SNES] *Donkey Kong* est le premier titre amélioré Super Game Boy.

“La première chose qu’on voit, après avoir allumé le périphérique, c’est l’encadrement”

rien en jeu. Certains membres du public du cadre “théâtre” s’endorment, d’autres sortent leur Game Boy pour jouer en link (c’est de la provocation !). La bordure “paysage” boucle dans un cycle jour-nuit, etc.

L’autre argument de vente de la Super Game Boy, c’est sa palette de couleurs. Jusque-là, les joueurs Game Boy étaient cantonnés à différents niveaux de vert (jusqu’à la sortie de la Game Boy Pocket avec son écran monochrome de meilleure qualité, en 1996), et réclamaient une Game Boy en couleur. La Super Game Boy leur a offert (relativement) la possibilité de choisir parmi plusieurs palettes de couleurs prédéfinies, dans des teintes de vert, de noir, de rose (de rigueur pour *Kirby’s Dream Land*), et même de créer leur propre palette – à sauvegarder par code, en l’absence de pile de sauvegarde. Certains titres, comme *Super Mario Land* ou *Metroid II : Return Of Samus*, avaient même droit à des palettes spécifiques pré-réglées dans la Super Game Boy qui insufflaient une nouvelle vie à ces jeux sortis avant le périphérique.

Mais ce sont bien sûr les titres parus après la Super Game Boy qui en ont véritablement tiré parti, les développeurs ayant pu y intégrer des éléments spécifiquement conçus pour le périphérique.

Donkey Kong (ou *Donkey Kong ‘94*) est ce qui s’apparente le plus à une *killer app*



Petit tour d’horizon des différentes versions de la Super Game Boy...

RÉVISION, RÉVISIONS



**Super
GAME BOY**

(EUROPE/JAPON), 1994

□ □ Comme celui de la Super Famicom japonaise et de la Super Nintendo européenne, le design est élégant. Le périphérique tourne un peu plus vite que la Game Boy d’origine, à cause d’un problème de fréquence d’horloge, qu’on peut corriger avec une petite intervention matérielle sur la bête.



**Super
GAME BOY**

(AMÉRIQUE DU NORD), 1994

□ Seule la livrée de la version nord-américaine change. Elle a les mêmes composants internes que les unités européennes et japonaises (et donc le même problème de vitesse). Plus massive et angulaire, elle colle plus à l’esthétique “brique moche” de la console Super Nintendo de la région.



**Super
GAME BOY 2**

(JAPON), 1998

□ Cette seconde révision n’est hélas jamais sortie officiellement en Occident. Elle inclut de nouveaux cadres et un bien utile port pour câble link, et surtout, elle corrige les problèmes d’horloge de la mouture originale. Si vous arrivez à en choper une, c’est le top pour jouer à vos jeux Game Boy sur SNES.

Super GAME BOY

► pour la Super Game Boy. C'est déjà un très bon jeu en soi, mais il exploite de belle façon la Super Game Boy. En bidouillant un peu, on peut afficher plus de 4 couleurs simultanées, en divisant l'affichage en petites grilles d'arrière-plan et en assignant des palettes différentes à chacune de ces zones.

Le jeu arbore une superbe bordure inspirée de la borne d'arcade *Donkey Kong* originelle, et la partie audio se pare de petites touches de voix digitalisées. C'est la démonstration idéale des possibilités de la Super Game Boy, mais c'est hélas le seul jeu qui les exploite réellement.

Reste que de nombreux développeurs ont tout de même essayé d'implémenter diverses fonctionnalités avancées pour les propriétaires de Super Game Boy. Plusieurs titres, dont *Street Fighter II*, *Wario Blast* ou *Killer Instinct*, permettent de jouer à deux avec

les manettes de la SNES, contournant ainsi l'absence d'un port link (mais quand on a le choix, autant jouer à une version authentiquement SNES, non ?). Dans *Wario Blast*, on peut même utiliser un multitap pour jouer à 4, le minimum légal pour tout jeu à la *Bomberman*.

La partie audio peut aussi être améliorée, avec des sons et échantillonnages 16-bits pris en charge par la SNES. Dans certains titres, comme *Animaniacs* ou *1001 pattes*, les développeurs ont même inclus des bandes-son alternatives tirant parti du chip audio de la console-hôte. Mais là encore, comme bien des capacités de la Super Game Boy, cette possibilité n'a que rarement servi. Certainement parce qu'elles prennent toutes plus de place sur les cartouches, où l'espace est compté.

Mais l'accomplissement technique le plus impressionnant de la Super Game Boy se trouve ailleurs.

Le portage Game Boy de *Space Invaders* par Taito est une conversion fidèle du classique de l'arcade sur le petit écran de 160x144 de la Game Boy, mais une fois la cartouche insérée dans la Super Game Boy, elle se transfigure. Quand vous lancez le jeu, vous pouvez choisir entre une version Super Game Boy améliorée du jeu (avec des modes de jeu supplémentaires basés sur la mouture

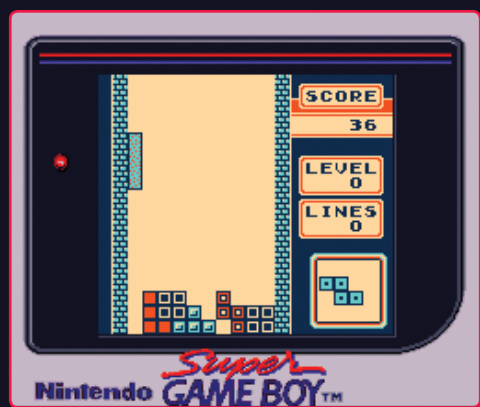


Sortie au Japon en même temps que la Super Game Boy, cette manette conçue par Hori ressemble à la partie inférieure d'une vraie Game Boy. Elle facilite l'accès aux menus du périphérique et permet d'activer les modes cachés "silence" et "ralenti" d'une simple pression d'un bouton.

originale du jeu en noir et blanc) et une version qui émule les calques de cellophane colorés collés sur certaines révisions de la borne monochrome.

L'autre option, c'est un mode 'Arcade' qui passe par un menu de chargement et boote un vrai jeu SNES, chargé dans la petite cartouche Game Boy. En plus des trois modes Super Game Boy, on y trouve un mode 'borne d'arcade', avec un arrière-plan pleinement coloré (étrangement, une version quasi-identique sortira sur SNES en 1997, avec un mode multi en sus...). Ce ne sont certes que des variations visuelles d'un même jeu, mais l'idée de mettre un vrai jeu SNES sur une cartouche Game Boy était brillante (même si personne d'autre ne l'a fait).

La retraite de la Game Boy a été retardée par la folie *Pokémon*, le jeu de Game Freaks ayant littéralement offert une seconde vie à la portable. Et pour l'occasion, une nouvelle version de la Super Game Boy est sortie au Japon. Dans sa livrée bleue translucide éclairée par des LED-témoins, cette révision accueille



» [SNES] Plusieurs jeux *Tetris* qui ont suivi ont eu droit à des encadrements, mais pas le premier. Bon, ben tant pis.

LES JEUX QUI VONT BIEN

Ils vont vous faire baver d'envie d'avoir une Super Game Boy



DONKEY KONG '94

NINTENDO

Amorcé comme un simple portage du premier *Donkey Kong* pour muer en puzzle-plateforme, le premier titre à supporter la Super Game Boy est aussi un de ses meilleurs ambassadeurs, avec une palette de couleurs enrichie, des effets sonores améliorés et une bordure à l'image de la borne d'arcade.



SPACE INVADERS

TAITO

Avec ses simples variations cosmétiques du jeu original, ce *Space Invaders* serait sans doute sorti dans une certaine indifférence, mais la version purement SNES du jeu, incluse dans la cartouche Game Boy, en fait un titre tout simplement unique.



ANIMANIACS

KONAMI

Quelques rares jeux ont des bandes-son spécifiques pour la Super Game Boy, et le portage du jeu Megadrive *Animaniacs* par Factor 5 est de ceux-là : il exploite le processeur audio de la Super Nintendo pour reprendre les musiques FM de l'original sur la machine de Sega.



» [SNES] Kirby's Dream Land 2 fait partie des jeux qui exploitent spécifiquement les capacités audio internes de la Super Game Boy.

un port link, clairement ajouté suite au succès phénoménal du jeu pour permettre aux Pokéfans de s'affronter et d'échanger sur leurs Super Game Boy. En outre, cette révision est cadencée sur la bonne fréquence d'horloge et inclut de nouveaux encadrements (les anciens pouvant être déverrouillés avec un simple cheat code).

Quelques jeux, dont *Tetris DX*, ont même des bordures différentes sur les deux versions du périphérique, mais ils sont rares.

Hélas, cette seconde mouture plus aboutie n'est sortie qu'au Japon. Certaines rumeurs suggèrent que quelques exemplaires limités ont été vendus en Amérique du Nord (sur une chaîne de téléshopping), mais il n'existe aucune preuve concrète d'une sortie en Occident.

Quand la Game Boy a été remplacée par la 'Color', la Super Game Boy est rapidement tombée en disgrâce. Aucun développeur, pas même Nintendo, n'a vraiment exploité ses capacités, en se contentant d'inclure au mieux des bordures ou des palettes de couleur personnalisées. Mais son existence se justifie par le seul fait de pouvoir jouer aux jeux portable sur grand écran : tout le reste, c'est juste du bonus. *

L'HÉRITAGE DE LA SUPER GAME BOY

L'impact de ce périphérique sur d'autres machines Nintendo



WIDE BOY/WIDE BOY 64 (NES/N64)

□ Le studio interne Intelligent Systems de Nintendo a conçu différents outils de développement pour faire tourner des jeux Game Boy sur NES (Wide Boy) et Nintendo 64 (Wide Boy 64). La version N64 supporte les jeux Game Boy Color (et une révision est compatible avec les titres GBA). Ces périphériques étaient réservés aux développeurs et à la presse, et n'ont jamais été mis à la disposition du public.

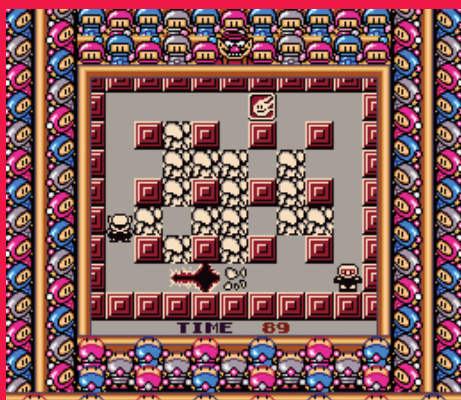
GAME BOY PLAYER (GAMECUBE)

□ À l'intérieur de ce périphérique, qui se branche sous la Gamecube (pas bête), on trouve le hardware de la Game Boy Advance, aussi est-il compatible avec les jeux Game Boy, Game Boy Color et Game Boy Advance. Et on peut même brancher les vraies consoles portables sur le Game Boy Player, via son port EXT.



NINTENDO SWITCH

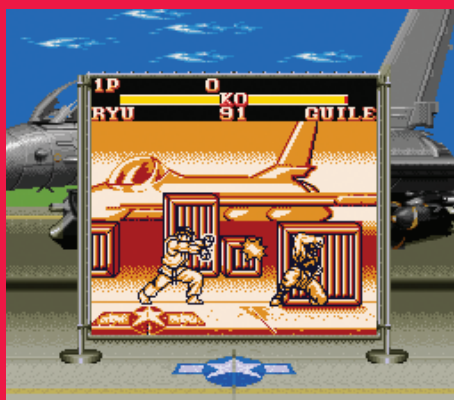
□ La dernière console en date chez Nintendo est finalement l'aboutissement de l'idée qu'un jeu puisse se jouer aussi bien dans le train, l'avion ou les toilettes que dans le salon, sur écran de télévision.



WARIO BLAST

NINTENDO

□ En localisant la version japonaise de *Bomberman GB* pour l'Occident, Nintendo a prêté Wario à Hudson Soft pour la version portable de son hit intemporel. Avec la Super Game Boy et un multitap, on peut s'adonner à quatre au mode Bataille.

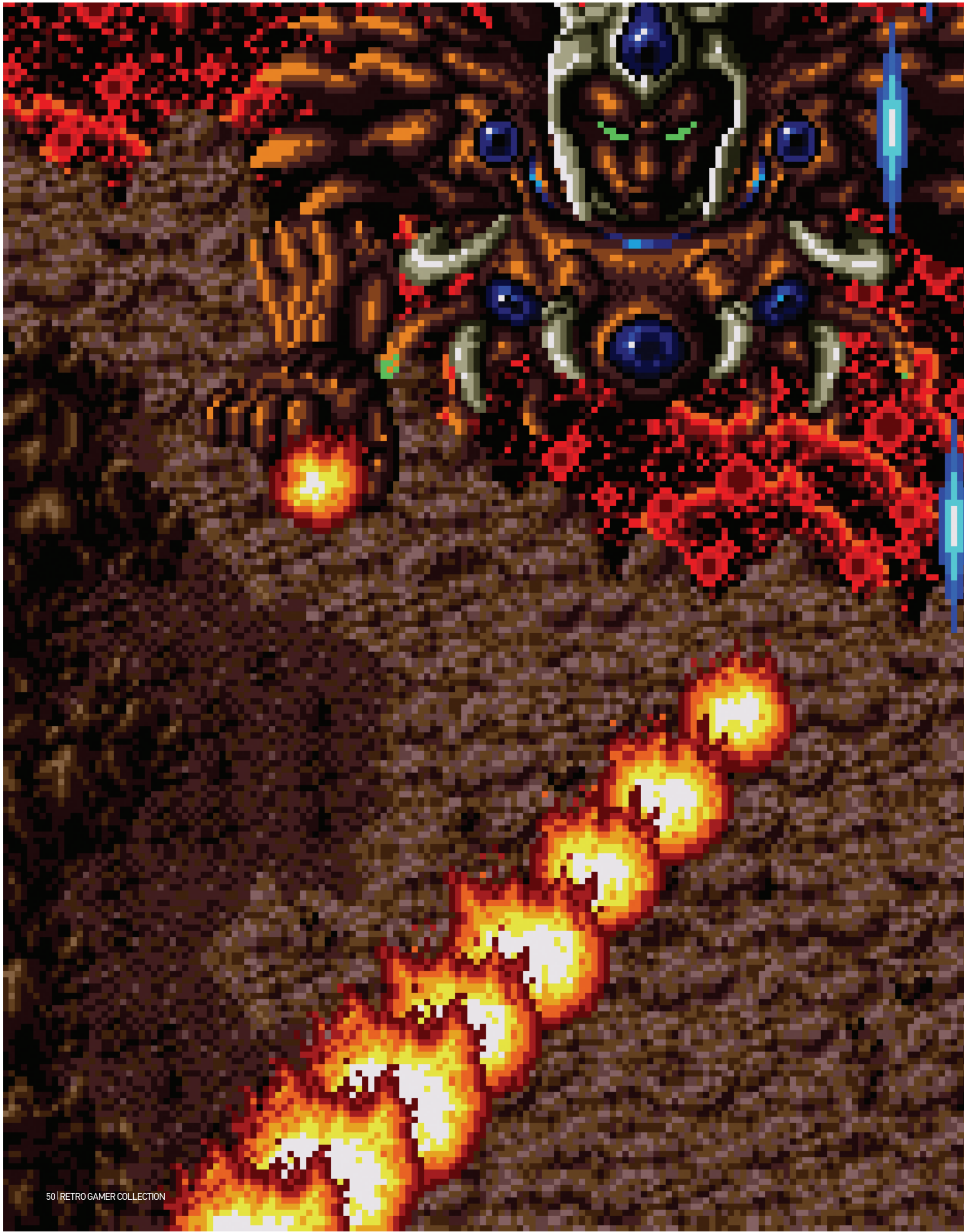


STREET FIGHTER II

CAPCOM

□ Ce portage d'arcade ambitieux, mais décevant, ne tient pas la route face aux versions de salon. Néanmoins, il bénéficie de chouettes ajouts Super Game Boy, dont des bordures basées sur les décors du jeu SNES, en accord avec chaque stage.





Elemental Master

BRAVONS LES ÉLÉMENTS

RÉTROVIRUS



» MEGADRIVE » 1990 » TECHNO SOFT

Pas mal de collectionneurs craquent pour les magnifiques illustrations des boîtes des cartouches japonaises, qui ont souvent plus de cachet que celles des versions occidentales. C'est le cas de celle d'*Elemental Master*, un petit bijou de shooter Megadrive trop souvent oublié – peut-être aussi parce qu'il n'est jamais sorti en Europe. Le joueur y incarne un guerrier qui marche à l'écran tout en faisant régner la justice à grands coups de matraquage de bouton de tir, devant et derrière lui, face à des vagues d'ennemis qui ne lui laissent guère de répit.

Les quatre premiers niveaux peuvent se jouer dans n'importe quel ordre et s'inspirent des quatre éléments. Le décor a un côté très organique, plein de vie : des arbres masquent parfois l'action, des coulées de lave jaillissent de fissures dans le sol, etc. Les ennemis sont tout aussi sympas, allant de l'archer centaure à l'oiseau de feu, leur variété s'étoffant dans les plus hauts niveaux de difficulté (accessibles en appuyant simultanément sur A et Start sur l'écran de menu).

Les boss sont imposants et balancent

pour la plupart de méchantes attaques élémentaires, que vous pouvez ensuite ramasser après les avoir vaincus, comme dans les *Mega Man*.

Après les quatre premiers niveaux, les choses se corsent, mais moins que dans les précédents shooters de Techno Soft – on suggère donc aux purs et durs de passer par le menu Secrets pour relever le challenge. On conseille aussi aux collectionneurs de chercher la version japonaise du jeu, non seulement pour sa boîte plus jolie, mais aussi parce qu'elle coûte en moyenne deux fois moins que la version américaine. ✨



» L'illustration de la boîte américaine...



» ...et l'image du packaging japonais.



Bally SENTE

Au début des années 80, de grandes stars d'Atari sont parties pour fonder leurs sociétés, avides de reconnaissance et de royalties dignes de ce nom. Si on connaît bien Activision ou Imagic, on en sait moins sur Bally. Nous avons donc enquêté pour vous !

C'est étonnant que Sente Technologies soit si peu connue, quand on sait qui est derrière.

On y trouve presque tout le gratin des débuts de l'arcade : Howard Delman, ingénieur hardware et programmeur, est un des concepteurs du légendaire système graphique vectoriel d'Atari ; Ed 'Battlezone' Rotberg ou encore Roger Hector (qui a lui aussi travaillé sur *Battlezone* et a développé du hardware pour Atari, comme la console holographique Cosmos, jamais sortie). Mais la liste ne s'arrête pas là, puisqu'on y trouve aussi Nolan Bushnell, cofondateur d'Atari, Lee 'Hard Drivin' Actor, Dennis 'Sprint' Koble et Owen 'Major Havoc' Rubin. Sente a débuté sous le nom de Videa Inc. en 1982, avec un objectif clair, que nous explique Roger : "On se connaissait tous, on avait travaillé ensemble chez Atari. Howie était un immense ingénieur hardware et software, Ed une superstar de la programmation et j'avais une solide expérience d'artiste/designer sur plusieurs plateformes de développement. On a décidé ensemble de partir d'Atari pour lancer notre propre société et faire nous-mêmes nos jeux. C'était très excitant. Howie était vice-président de la division hardware, Ed celui de la section software et en tant que président, je m'occupais de l'administratif et de la partie artistique."

Ed précise les raisons qui les ont poussés à partir d'Atari, qui régnait alors sur le marché : "Activision et Imagic s'étaient déjà lancées et on était vraiment énervés par le peu que les concepteurs et les ingénieurs touchaient sur les ventes, surtout quand on voyait ce que semblaient reverser Activision et Imagic. On était non seulement confiants en nos capacités à faire quelque chose en dehors de l'environnement Atari, mais aussi envers nos contacts dans le milieu, qui nous fourniraient du boulot. Donc on a décidé de voler de nos propres ailes."

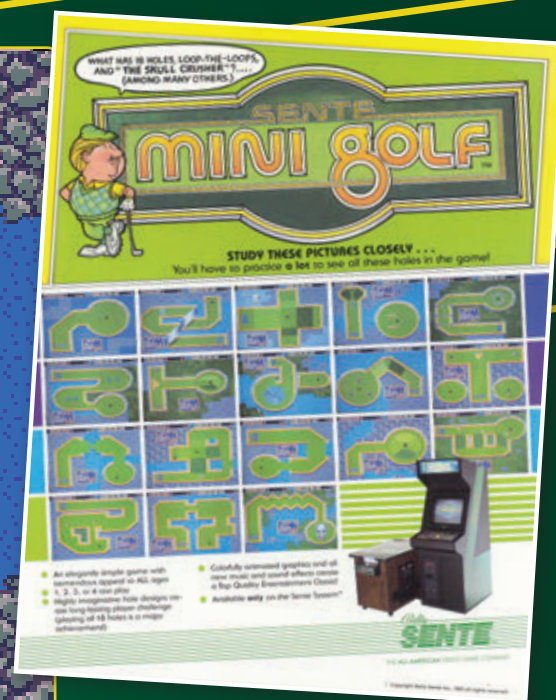
Howard confirme, en soulignant qu'ils ne se voyaient pas seulement comme des concurrents de leur ancien employeur : "Le contexte nous a poussés à quitter Atari, mais on n'était pas cantonnés aux jeux vidéo. Notre premier projet, c'était un distributeur automatique qui a fini dans un magasin de chaussures !"

Contrairement aux équipes d'Activision et d'Imagic, l'équipe de Videa (le nom de la société à cette époque) ne renie pas ses origines : "On a toujours voulu faire des jeux à la fois pour le marché de l'arcade et pour les consommateurs", explique Roger. Le constructeur Gottlieb montre très tôt de l'intérêt pour le premier jeu d'arcade de l'équipe, *Pogos*, qui sera rebaptisé *Gridlee*. "Gridlee était un concept très prometteur", nous éclaire Roger. "Il y avait ces





» [Arcade] Les parcours de mini golf sont un incontournable des parcs de loisir dans le monde entier : un sujet parfait pour une adaptation en arcade !



personnages, les Pogos, qui avançaient vers le joueur en rebondissant, en perspective, et il fallait déplacer un fusil vertical sous les Pogos pour les shooter avant qu'ils n'atteignent une ligne en bas de l'écran. C'était nouveau, rafraîchissant et avec de beaux visuels." Malheureusement, cette incursion dans l'arcade vire au désastre, malgré de bonnes idées, comme le raconte Ed : "On suivait en gros le même processus de réflexion qu'Atari pour imaginer des jeux potentiels, et on a voté, de façon démocratique, que le choix se porterait sur *Gridlee*. Honnêtement, je ne me rappelle pas qui a eu l'idée de départ, mais le nom et le design des personnages reviennent à Roger. Le hardware d'Howie, qui préfigurait le système SAC-I, a été déterminé par les besoins du jeu. John Kinsting était programmeur principal sur ce titre – et d'ailleurs, c'était son tout premier jeu. Si je ne me trompe pas, je crois que c'est tombé à l'eau parce que le jeu ne rapportait pas assez. Les tests sur site sont déterminants, pour ce genre de choses, et *Gridlee* ne rapportait tout simplement pas assez."

Howard évoque aussi d'autres raisons : "Et puis, Gottlieb venait de sortir *Q*bert*, avec un look et un gameplay proches. Je crois aussi que Gottlieb s'est retiré du jeu vidéo pendant qu'on était encore en train de négocier pour *Gridlee*. Leur retrait a réglé la question, et les droits de *Gridlee*



» [Arcade] *Stocker* est un sympathique jeu de course vu du dessus, qui a eu deux excellentes suites, *Night Stocker* et *Euro Stocker*.

sont revenus à Videa, mais on ne savait pas vraiment ce qu'on allait en faire."

Videa décide donc de s'écarter du secteur houleux de l'arcade pour se concentrer sur les promesses de la console Atari 2600 et développer deux jeux originaux, *Lascade* et *Reactor*. Ed était confiant en ces projets, mais déplore qu'ils aient eux aussi été finalement mis de côté : "Dave Ross et Lee Actor étaient des programmeurs très talentueux, mais les specs de programmation de la VCS n'étaient pas disponibles, à l'époque. Quand on a décidé de faire des jeux pour l'arcade et le marché domestique, Dave et Lee étaient tous deux partants. J'ai conçu un code kernel unique pour le jeu *Reactor* de Dave et Lee a fait du super boulot sur *Lascade*. Les deux

SACHEZ ÇA

□ Dennis Koble et Lee Actor de Sente ont plus tard fondé Polygames et développé la série des *PGA Tour Golf* pour EA.

□ Sente ne concevait pas que des jeux vidéo, mais aussi des machines à quiz, des photomaton interactifs, des montagnes russes, des machines à sous et même un vélo d'appartement.

□ Pendant 6 mois, Sente a été une division de la franchise de restaurants Pizza Time Theatres du cofondateur d'Atari, Nolan Bushnell.

□ Les deux titres Atari 2600 de Sente ont été vendus à trois sociétés différentes... mais ne sont pourtant jamais sortis !

□ Sente est le premier à avoir développé un système d'arcade à cartouches interchangeables, bien avant SNK et sa Neo-Geo.

□ Le hardware du Sente Super System (ou SAC-III) se basait sur l'Amiga.

□ Sente a signé plusieurs jeux de sport de bonne facture : du football, du tir au pigeon, du hockey sur glace, du tennis, de la course de rallye, du football américain...



CHRONO

- 1981 □ Le manque de reconnaissance et de royalties pousse la plupart des programmeurs d'Atari à claquer la porte.
- 1982 □ La société Videa est fondée à Milpitas, en Californie, par trois anciens employés d'Atari.
- 1983 □ Videa est rachetée par Nolan Bushnell et est rebaptisée Sente Technologies.
- 1984 □ Sente est rachetée par Bally Midway et devient Bally Sente.
- 1985 □ Le jeu *Shrike Avenger* et son système de contrôle révolutionnaires sont dévoilés.
- 1986 □ Il existe une version multijoueur à 4 de *Hat Trick*, baptisée *Team Har Trick*.
- 1987 □ Sortie du seul jeu sur console de salon de Sente : une version Atari 7800 de *Hat Trick*.
- 1988 □ Bally Sente ferme et tous ses actifs sont transférés chez Midway à Chicago.

► titres avaient des visuels et un esprit très différents de ce qui existait alors sur la VCS." Mais là encore, tout ne se passe pas comme prévu. "On a vendu les deux jeux à la 20th Century Fox, avec une clause qui stipulait que s'ils ne produisaient pas un certain nombre de machines dans une période fixée, on récupérerait les droits", se souvient Howard. "Comme vous le savez, il y a eu le krach de 1983 qui a fait son lot de victimes, dont la Fox, et donc on a récupéré les droits pour les revendre à Parker Bros. Là encore, ça a vite tourné court et on a repris les droits. On a présenté les jeux à Atari, qui nous a juste versé une petite option pour les publier. Mais ils ne l'ont jamais concrétisée." Le programmeur Lee Actor se souvient que le développement

n'a pas été tout rose non plus : "Lasercade était mon premier projet, chez Videa," nous raconte-t-il. "Dave Ross et moi programmions les jeux Atari 2600, ce qui impliquait pas mal de *reverse engineering* compliqué – heureusement, Dave était très bon à ça. Contrairement à Activision et Accolade, dont les ingénieurs avaient déjà développé des jeux VCS chez Atari, Videa venait de l'arcade, alors on a dû se débrouiller tout seuls pour comprendre comment fonctionnait la VCS."

Suite à son échec pour pénétrer les marchés de l'arcade et de la console domestique, Videa cherche de nouvelles pistes. C'est alors que Nolan Bushnell, cofondateur d'Atari et donc ancien employeur de la plupart des gens de Videa, se manifeste. À cette époque, Nolan est lui aussi parti d'Atari et cherche une société capable de fournir des jeux d'arcade pour son nouveau business – les pizzerias et restaurants Chuck E. Cheese. "Je me suis dit que Videa serait une option rapide pour revenir sur le marché de l'arcade sans rompre ma clause de non-concurrence", explique Nolan avant d'ajouter : "Ils avaient déjà tout en place et je les connaissais, vu qu'ils avaient déjà travaillé pour moi. J'ai seulement demandé que la société soit rebaptisée Sente, un nom plus en phase avec ma philosophie."

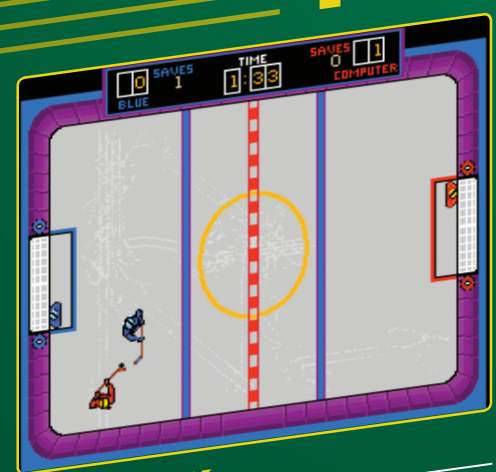
Les origines du nom 'Sente' sont similaires à celles d'Atari : c'est aussi une référence au jeu préféré de Nolan, le jeu



» [Arcade] Une version simplifiée du football américain, bien plus amusante qu'on pourrait le croire.



TOP



HAT TRICK

1984 □ Bien avant que *NBA Jam* ne fasse le show dans les salles d'arcade, *Hat Trick* – dont le titre n'est pas forcément le plus évocateur – jouait déjà la carte du sport en deux contre deux. Dans ce jeu de hockey sur glace, on contrôle à la fois le goal et un joueur, en alternance suivant la situation. Le but est de marquer plus de points que l'adversaire dans le temps imparti. Le jeu enregistre aussi bien les buts marqués que ceux bloqués et récompense donc aussi bien l'attaque que la défense.

“On a dû se débrouiller tout seuls pour comprendre comment fonctionnait la VCS”

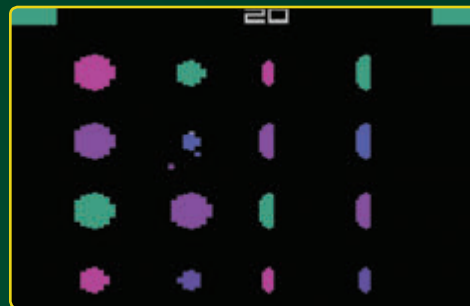
LEEACTOR

SORTEZ LES ARCHIVES : BALLY SENTE

de Go, et cela signifie ‘avoir l’initiative’. Le rachat de Videa pour 2,2 millions de dollars est officialisé en janvier 1983 et la société Sente Technologies est officiellement fondée le premier octobre de la même année. Si avant cela, Sente n’a pas d’existence légale, cela n’empêche pas Atari de poursuivre tout de même Bushnell en justice, invoquant la clause de non-concurrence qu’a évoquée Bushnell. Mais un accord est rapidement trouvé quand Bushnell négocie un contrat de distribution avec Atari, qui s’octroie les droits exclusifs sur les versions domestiques des jeux d’arcade de Sente – des droits qu’Atari n’a ironiquement jamais exploités. Howard se souvient : “Nolan nous a contactés à peu près un an et demi avant la date d’expiration de sa clause de non-concurrence avec Warner Communication. Il nous a demandé un devis sur la conception d’un seul jeu vidéo, et on lui a fait une proposition. Puis il nous a demandé combien ça coûterait de faire 4 jeux, et on lui a répondu. Il a alors dit que

pour ce tarif, il pourrait aussi bien racheter la société ! Alors on a un peu négocié, et on a vendu Videa à Pizza Time Theater. Le changement de nom ne m’a pas dérangé. J’étais au contraire content de ce que ça nous avait rapporté !” Roger est du même avis : “En tant qu’anciens d’Atari, on connaissait tous Nolan. Il était déjà parti d’Atari et quand il a appris qu’on montait Videa, il nous a proposé un bureau dans un immeuble qu’il possédait, pas loin. C’était une bonne opportunité, pour nous : on n’avait pas d’argent et Nolan nous logeait gratuitement. Et puis, le nouveau nom était une bonne idée.”

L’étape suivante, pour Sente Technologies, c’est de concevoir un système d’arcade correspondant au *business model* de Nolan : un support versatile, facilement adaptable à différents jeux. Roger imagine alors un nouveau concept : “J’avais beaucoup d’expérience avec les bornes d’arcade, et j’avais conçu



» [Atari 2600] La capture d’écran ne lui rend pas justice, mais *Meltdown* est un chouette jeu d’arcade frénétique sur Atari 2600.

un système de jeu convertible chez Atari, le Multi Module. Nolan a adoré ce concept, et voulait faire du SAC-1 un système évolutif, une borne en métal où l’on pouvait facilement changer les cartouches de jeu, les contrôleurs et l’affichage. Les gérants de salles pouvaient ainsi changer leurs jeux sur place, avec des coûts et des efforts réduits. C’était plus qu’un nouveau système de jeu, c’était un nouveau modèle économique. Nolan l’a présenté aux distributeurs lors d’une grande réunion privée, quand il est ‘revenu’ dans le business du jeu vidéo avec Pizza Time. On avait plusieurs titres et une nouvelle

JEUX



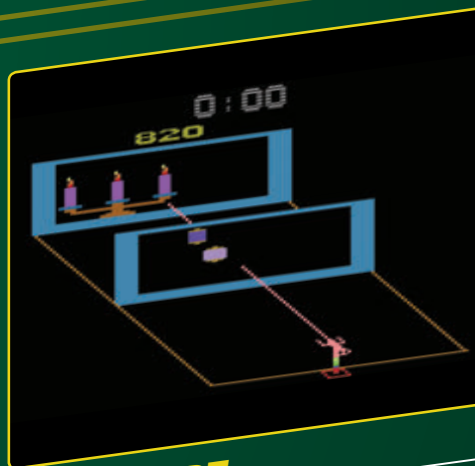
1984 SNAKE PIT

□ Une belle illustration de l’originalité de Sente que ce titre parmi les premiers de la société. *Snake Pit*, c’est un peu un mélange entre *Robotron 2084* et *Indiana Jones*, où le personnage qu’on incarne se retrouve dans un puits infesté de serpents à tenir en respect à grands coups de fouet. Une fois l’écran nettoyé, la sortie s’ouvre et mène vers la salle suivante. Au fur et à mesure de votre progression, des pièges mortels et d’autres bestioles (araignées, scorpions, etc.) viennent corser l’affaire.



1984 TRIVIAL PURSUIT

□ En tout, Sente a produit cinq versions différentes de *Trivial Pursuit*, basées sur les différentes moutures du jeu de société de Hasbro (Sports, Baby boom, Genus I, Genus II et Kids). Toutes s’appuient sur le même hardware, avec juste une ROM différente pour les questions. L’écran reprend le plateau de jeu et les règles et le fonctionnement sont exactement les mêmes. Les bornes *Trivial Pursuit* ont été un jeuux filon pour Sente.



N/A LASERCADE

□ Bien qu’il ait été terminé à 100%, *Lasercade* n’est jamais sorti. C’est dommage, car c’est non seulement un titre original, mais aussi très sympa à jouer. À la base, c’est un simple jeu de tir, mais il se distingue par son affichage isométrique. Généralement, ce système passe mal sur Atari 2600, mais il fonctionne très bien ici grâce aux graphismes haute résolution de *Lasercade*. Les cibles sont toutes protégées par des boucliers, et il faut être extrêmement précis pour espérer les détruire.



DANS L'ADN DE BALLY



ROIS DU QUIZ

□ Pendant que la plupart des constructeurs de jeux d'arcade se concentraient sur cet unique marché, Sente en a profité pour en investir un nouveau : celui des machines à quiz. L'acquisition de la licence de *Trivial Pursuit* en a été le point d'orgue, avec pas moins de cinq machines différentes basées sur différentes éditions du célèbre jeu de plateau de Hasbro.



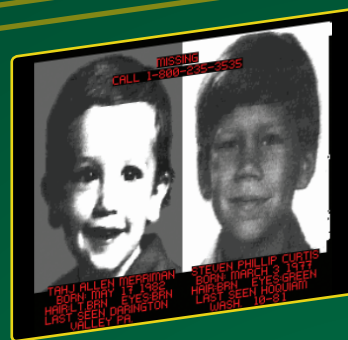
STARS D'ATARI

□ La liste des anciens employés d'Atari passés chez Sente est longue, allant de Nolan Bushnell en personne à des programmeurs légendaires comme Ed Rotberg, Denis Koble, Owen Rubin et Lee Actor. Si leurs plus gros succès ne datent pas de leur période Sente, celle-ci a été déterminante dans leurs carrières respectives.



TECHNOMAGES

□ Les ingénieurs de Sente avaient appris à concevoir des technologies innovantes chez Atari et ont continué à le faire chez Sente. Ils ont ainsi conçu les premiers kits interchangeables pour que les gérants de salle puissent mettre facilement leur parc à jour. L'équipe a aussi conçu des contrôles à détection de mouvement, des bornes hydrauliques et même un système à bas coût basé sur l'Amiga.



ALERTE DISPARITION

□ Les gens de Sente ont compris que l'affichage d'avis de recherche sur les bornes d'arcade américaines était une bonne façon de toucher la population locale – et donnait une belle image de la société, qui grâce à ça, a bénéficié d'une belle couverture médiatique en cadeau-bonus.

LES PARCS À BALLY

Sente a également développé des montagnes russes de parcs d'attractions, comme nous le raconte Howard : "Bally possédait aussi les parcs d'attractions Six Flag, alors subrepticement, on leur a proposé un concept. C'était une attraction dans le noir, semblable au Manoir Hanté de Disney, mais où on pouvait tirer sur des fantômes et autres monstres. Les joueurs marquaient des points et il y avait un tableau des scores, des récompenses, etc. On avait même prévu de sortir un vrai jeu vidéo en relation. Roger a construit une maquette 3D du projet et l'a présenté aux gens de Six Flags, qui ont adoré. Mais finalement, Bally a dit non. C'était très frustrant, parce que c'était un super projet. Exactement le même concept est finalement apparu quelques années plus tard dans un parc de Santa Cruz..."

► usine prête à les produire. Le SAC-2 était à la base un hardware SAC-1 avec un jeu, *Shrike Avenger*, dans une borne de simulation élaborée. C'était un super shooter spatial dans un cockpit mobile, synchronisé à l'action. Mais les ados ont un vrai don pour détruire des trucs comme ces bornes, qui se sont avérées difficiles à entretenir sur le terrain, donc on n'en a construit que très peu." Le système de Sente est plus qu'une borne universelle : il intègre du matériel révolutionnaire, comme l'explique Howard : "On est arrivés avec huit jeux qu'on voulait lancer et on avait engagé un ingénieur du son pour créer leurs parties audio. Il a suggéré qu'on utilise les nouvelles technologies de synthétiseurs digitalisés plutôt que les puces audio en vente à l'époque. Il nous a présentés au dirigeant de Sequential Circuits, un des nombreux fabricants de claviers synthétiseurs des débuts des années 80. On a fini par sécuriser la licence de leurs puces et circuits propriétaires, qui sont devenus la carte son de la borne SAC-1. On était les seuls à avoir ce genre de choses sur le marché, à l'époque."

Six mois plus tard, Sente a de nouveau des problèmes : sa société-mère, Pizza Time Theatre Inc., dépose le bilan.

Une fois encore, le sort s'acharne : "Malheureusement, Pizza Time a dévié, financièrement", s'attriste Howard. "Nolan a donc décidé de vendre la division Sente et tous ses jeux à Bally Midway. C'est arrivé très vite et Nolan est rapidement allé signer l'accord chez Bally, à Chicago. Le président de Bally a fait de Sente une division distincte de Bally Midway, mais les dirigeants de Bally Midway étaient des compétiteurs et voyaient d'un mauvais œil l'arrivée d'une nouvelle division qui leur ferait concurrence. Pire encore, il a été décidé que l'usine Midway construirait les bornes Sente – on a dû fermer notre propre usine –, ce qui impliquait que nos concurrents fabriqueraient nos jeux. Ça n'a pas très bien marché, et Sente s'est vite retrouvée avec des 'soucis de fabrication' et des 'retards de livraison'. Comme vous vous en doutez, ça n'a pas joué en notre faveur, mais on ne pouvait rien y faire."

Mais heureusement pour Sente, son rachat par le plus gros constructeur d'arcade américain a résolu ses problèmes de trésorerie et permis à l'équipe d'explorer de nouvelles pistes. Bally Sente ferre un gros poisson en récupérant les droits de la licence *Trivial Pursuit*. Ed se souvient : "Notre président de l'époque, Bob Lundquist, cherchait des propriétés intellectuelles intéressantes, et celle-ci était parfaite."

Bally Sente prend sa vitesse de croisière



COWABUNGA!

□ Acheter une société de jeux d'arcade pour mettre des jeux dans des pizzerias ? Voilà une drôle d'idée, mais c'est la raison pour laquelle Nolan Bushnell a racheté Videal. Rebaptisée Sente Technologies, la société est devenue une division de Pizza Time Theatres, mais seulement pour cinq mois, quand la compagnie de Bushnell a déposé le bilan.



"C'ÉTAIT UNE ÉPOQUE EXTRAORDINAIRE, PLEINE DE HAUTS ET DE BAS"

Howard Delman

et sort de nombreux jeux pendant plusieurs années, sans pourtant réussir à décrocher un gros succès grand public. Les trois cofondateurs se sentent freinés et décident donc de partir vers d'autres horizons. Bally Midway ferme la division peu après – un souvenir doux-amer pour Howard : "J'ai quitté Sente en mai 1987. Je n'ai pas eu l'occasion de concevoir quoi que ce soit d'original ou d'intéressant, après le SAC-1, et quand Bally Midway a racheté Sente, j'ai eu le sentiment d'être un peu inutile." Howard est un peu plus positif vis-à-vis de son expérience chez Sente : "C'était une époque extraordinaire, pleine de hauts et de bas, et on a réussi à concevoir des jeux et des technologies cool pendant tout ce temps, parce qu'on faisait ce qu'on aimait. On s'amusait et on jouait ensemble tous les jours, on travaillait jusqu'à tomber de fatigue, et on respectait le talent des gens avec qui on bossait. Même si plusieurs de nos projets ont mal fini, on a pu concevoir des produits innovants, sans jamais copier ce que faisaient les autres. Je crois que les gens de Sente peuvent en être fiers."

Owen est le dernier à être parti de Sente : "Les gens de Bally m'ont appelé pour me dire qu'ils fermaient la division et

m'ont demandé de les aider à 'éteindre les lumières'. Je me suis occupé de revendre une grosse partie de l'équipement. Le marché de l'arcade subissait son second revers, et Bally voulait rapatrier tout le game design à Chicago."

Laissons le mot de la fin à Ed : "Videa/Sente est sans doute entré trop tard dans la danse pour avoir un vrai impact sur le secteur dans son ensemble. On a lancé plusieurs innovations, mais à plus petite échelle que les plus gros développeurs. Mais peut-être doit-on chercher son héritage dans ce qu'ont fait les créatifs de Sente après qu'ils aient quitté la société. Mais ça, c'est une autre histoire !" ★



» [Arcade] Les simulations de billard ont pullulé au fil des années, mais Gimme A Break reste parmi les meilleurs.

AVIS DE RECHERCHE



HOWARD DELMAN

□ Howard est aujourd'hui consultant, spécialisé en conception hardware et software. Il a travaillé sur plusieurs produits à succès de l'arcade, du jouet et de l'électronique grand public. Il dirige Delman Design depuis son départ de Sente et on compte Midway, Apple, Time Warner, Capcom et Bandai Namco parmi ses clients.



OWEN RUBIN

□ Il travaille aujourd'hui chez Edison Labs, une société de conseil technique. Il a été vice-président de l'expérience client chez castAR, une startup concevant des casques RA pour du jeu de société. Avant cela, il était game designer en chef et directeur de la technologie chez Innovative Leisure Inc., un des premiers éditeurs de jeux vidéo sur supports mobiles.



ED ROTBERG

□ Après être parti de Sente, Ed est retourné chez Atari pendant 5 ans et a travaillé sur des titres comme *Hard Drivin'*, *Steel Talons* et *Rampart*. Puis il a enchaîné plusieurs postes, dont celui d'ingénieur software senior chez Apple, chef de projet chez 3DO, ingénieur chez THQ et consultant chez Nokia.



LEE ACTOR

□ Aujourd'hui à la retraite, Lee reste très impliqué dans l'informatique musicale, comme quand il a commencé il y a près de 40 ans. Après Sente, Lee a passé plusieurs années chez Atari Games avant de fonder Polygames avec un autre ancien de chez Atari et Sente, Dennis Koble.



ROGER HECTOR

□ Roger a produit et lancé plus de 100 produits et franchises de jeux célèbres pour Disney, Sega, EA, Universal Studios, Bandai Namco, Bally Midway et Atari. Il est actuellement à la tête de Top Track, qui conçoit des applications musicales mobiles.



NOLAN BUSHNELL

□ Vous devez déjà tout savoir sur cette grande figure du jeu vidéo, mais sachez qu'il a récemment fondé BrainRush, un éditeur de logiciels éducatifs et qu'il est entré en janvier dernier au comité directoire de Perrone Robotics, concepteur de logiciels pour robots mobiles et véhicules autonomes.



NOBUO UEMATSU

Nous avons rencontré un des plus grands compositeurs du jeu vidéo pour parler avec lui de ses plus de trente années de carrière, de son travail sur d'immenses RPG à son groupe de *power metal* aux sonorités rock progressif colorées...

La carrière de Nobuo Uematsu, compositeur estimé, s'étend sur plus de trente ans. Sa musique est célèbre pour ses envolées épiques, ses sonorités progressives et sa charge émotionnelle. Malgré son succès, Uematsu reste humble : cet autodidacte a toujours privilégié son amour de la musique qui l'a amené à fonder son propre label. De *Final Fantasy* à *Chrono Trigger*, les RPG n'auraient pas été les mêmes sans Uematsu. Les RPG, et bien d'autres jeux de tous horizons, sans le moindre doute...

Nobuo Uematsu ne voulait pas composer pour les jeux vidéo. Le plus populaire des musiciens de jeu a grandi avec d'autres intentions, sous l'influence d'un large éventail musical. Né au Japon, Uematsu s'est initié seul à la musique, en jouant à l'oreille des chansons d'Elton John sur le piano de sa sœur et la guitare de ses grands-parents, avant de prendre goût au rock progressif britannique, alors qu'il étudie l'Anglais à l'université de Kanagawa de Yokohama.

"Je voulais devenir un compositeur plus conventionnel", nous confie-t-il quand nous lui demandons comment il s'est retrouvé chez Squaresoft en 1987, à travailler sur un petit jeu du nom de *Final Fantasy*.

"Le problème, c'est que je ne trouvais pas de travail, en dehors du secteur du jeu vidéo. C'était le destin, je suppose..."

Uematsu rêvait de composer pour des films européens, d'écrire des partitions qui émeuvent, qui galvanisent l'esprit romantique du cinéma européen de la fin des années 60 et du début des années 70. Une rencontre imprévue à Tokyo avec le développeur de Square Hironobu Sakaguchi amène Uematsu à composer pour les jeux, tout simplement parce que c'était le chemin de moindre résistance pour composer de la musique.

35 ans plus tard, Uematsu travaille toujours avec Square et sur la marque *Final Fantasy*. Récemment, il a composé le thème central de l'extension *Stormblood* de *Final Fantasy XIV*, lointain descendant d'une aventure qui commence humblement en MIDI sur le premier *Final Fantasy*.

"Le succès de *Final Fantasy* m'a beaucoup surpris", nous avoue-t-il. "Jusque-là, Square n'avait pas eu de gros hit, et je ne m'étais

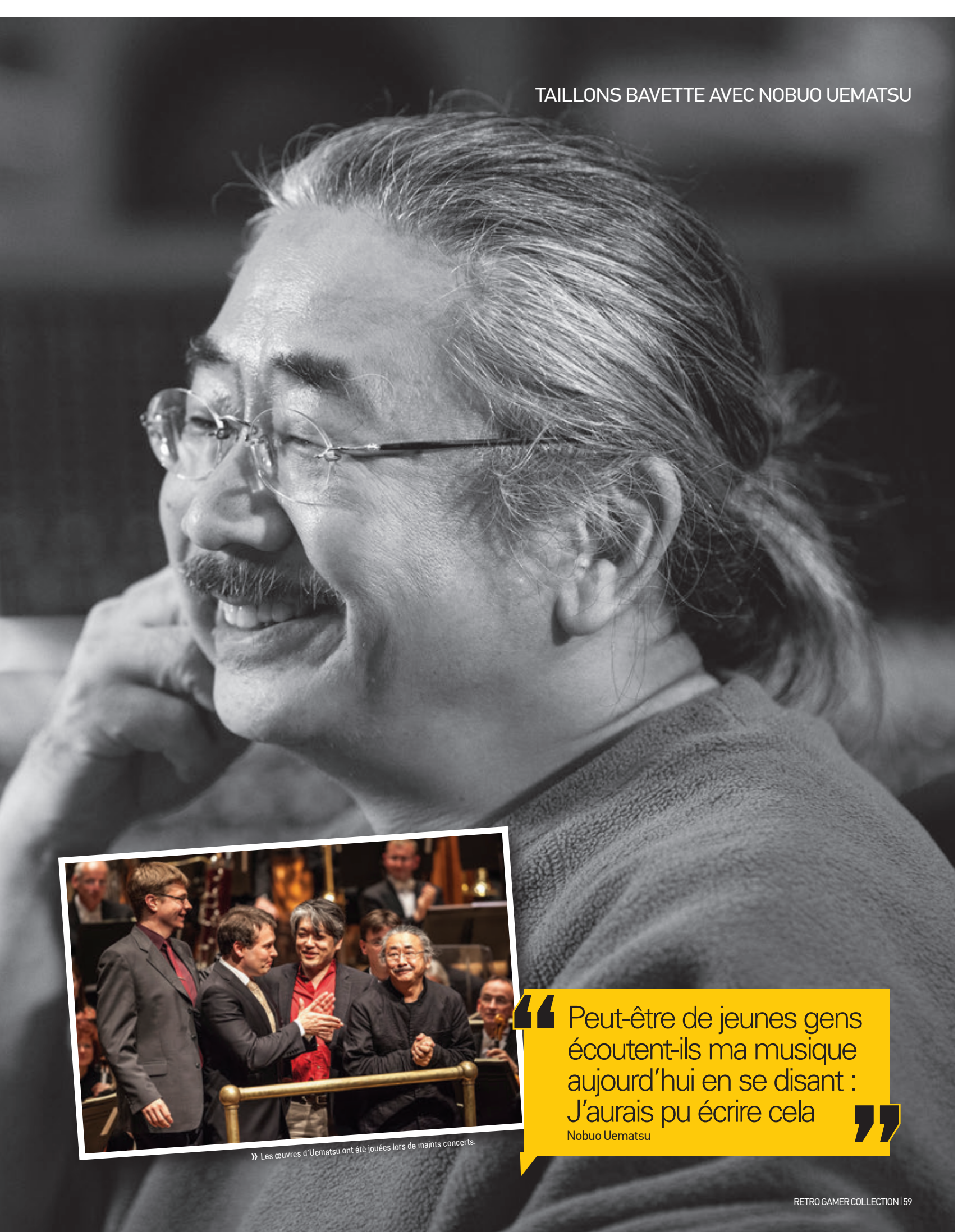
Firion	HP 200 / 200	MP 40	Fight
Maria	160 / 160	90	Run
Gus	350 / 350	20	Magic
Leon	200 / 200	40	Item

» [Famicom] Même si *Final Fantasy II* est un peu la brebis galeuse de la saga, ses musiques, signées Uematsu, sont exceptionnelles.

pas du tout attendu à ça !" Uematsu n'est pas le seul à être pris de court par le succès du jeu : après tout, Square pensait que ce RPG serait son tout dernier jeu – d'où son titre. Mais avant *Final Fantasy*, Uematsu avait aussi composé pour *Genesis* et *Alpha*, des jeux qui n'ont pas eu beaucoup de succès, ni au Japon, ni ailleurs. Le futur ne s'annonçait pas rose pour Square, aussi Uematsu avait-il gardé son travail à mi-temps dans une boutique de location musicale à Tokyo, au cas où ça tournerait mal...

Mais comme on le sait, le pari de Square a payé. Les ventes sont confortables au Japon et la série prend son envol, portée notamment par ses personnages originaux, son univers inventif et sa musique entraînante.

Les musiques d'Uematsu collent parfaitement à la vision du réalisateur Hironobu Sakaguchi : les inspirations pop et progressives d'Uematsu sont parfaites pour l'ambiance à la fois familière et exotique que veut imposer Sakaguchi.



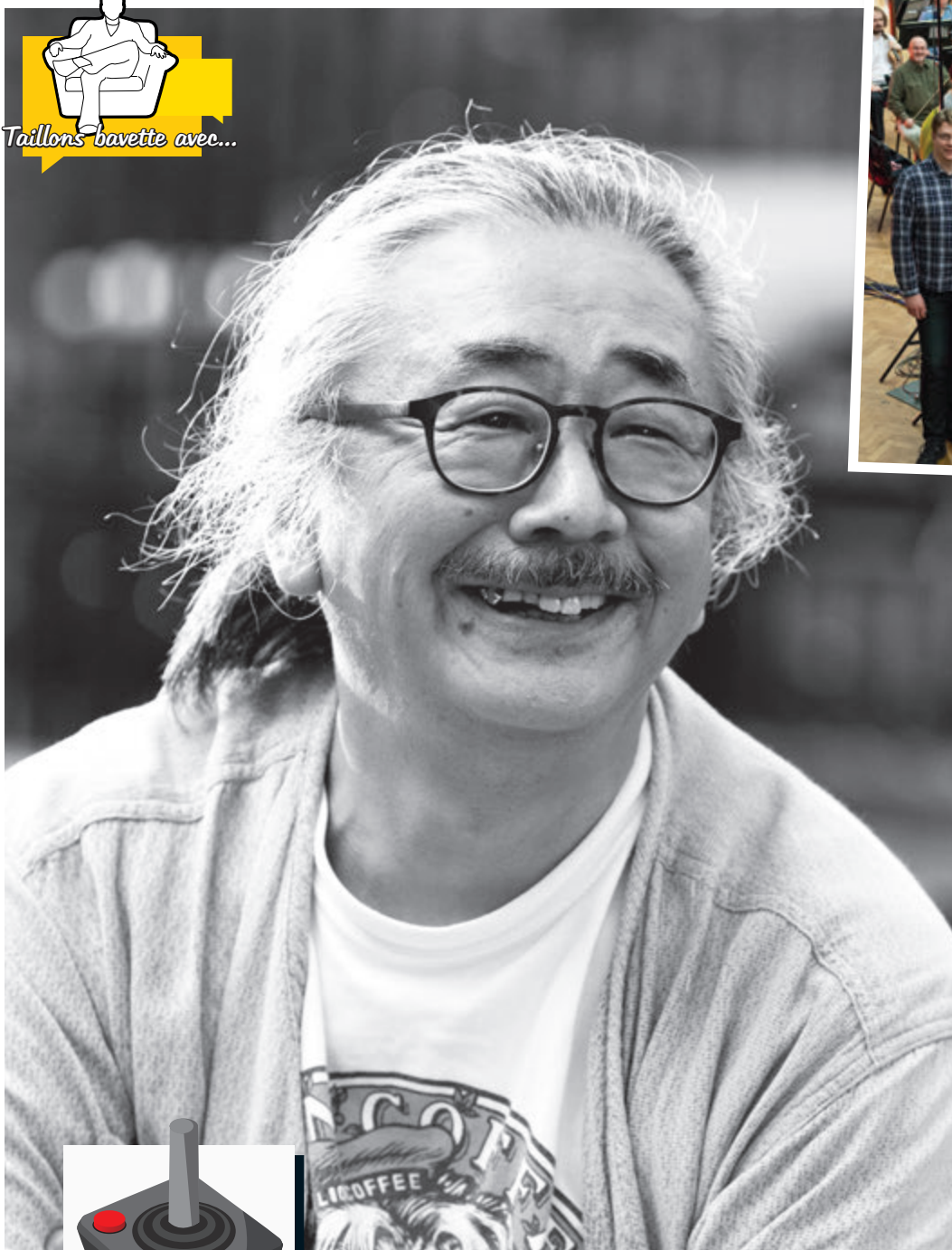
» Les œuvres d'Uematsu ont été jouées lors de maints concerts.

“ Peut-être de jeunes gens écoutent-ils ma musique aujourd'hui en se disant : J'aurais pu écrire cela ”

Nobuo Uematsu



Taillons bavette avec...



» Les musiques de *Final Fantasy* sont jouées dans le monde entier, lors de concerts comme *Distant Worlds* ou *Final Symphony* – souvent en présence d'Uematsu.

► “À mon avis, les RPG dans des mondes fantastiques sont le genre pour lequel il est plus facile de composer”, nous dit Uematsu. “Si vous prenez des titres plus orientés action, comme les jeux de tir, le genre dicte ce qu’on peut faire ou pas. Il leur faut une partition rapide, intense, rythmée. De leur côté, les RPG ont des séquences qui demandent des musiques plus mélodieuses. Mais les RPG me permettent aussi d’écrire des thèmes de bataille où je peux librement changer de rythme et de tonalité. J’aime cette liberté et cette variété. C’est plus facile de travailler ainsi.”

Mais *Final Fantasy* n’est pas une série de RPG traditionnelle : elle a une tonalité et une atmosphère bien spécifique, de l’optimisme plein d’espoir des Guerriers de la Lumière du tout premier volet à la sombre mélancolie de *Final Fantasy V* où la mort est au cœur de l’intrigue. Chaque volet de la série a sa propre personnalité, en grande partie grâce à sa partition.

“C’est presque toujours le même processus, quand je compose pour un *Final Fantasy*. Avant de me mettre au travail, je dois comprendre l’esprit du jeu. Je commence généralement par lire le script



TOP CINQ

Petit florilège d’œuvres essentielles du maestro



LIBERI FATALI (FINAL FANTASY VIII, 1999)

▣ Les chœurs de l’ouverture de *FFVIII* mêlent des phrases en latin et un langage composé d’anagrammes pour une partition gothique et épique qui donne le ton du jeu. L’équipe de natation synchronisée américaine a choisi *Liberi Fatali* comme piste sonore pour sa performance aux Jeux olympiques d’Athènes en 2004.



ONE-WINGED ANGEL (FINAL FANTASY VI, 1994)

▣ *One-Winged Angel* a été le premier morceau chanté (en latin) dans un *Final Fantasy*, et Uematsu cite le thème du film *Psycho* d’Alfred Hitchcock comme inspiration. Uematsu voulait que *One-Winged Angel* rappelle une chanson pop des années 60 ou 70, reprise par un orchestre complet.



DANCING MAD (FINAL FANTASY VI, 1994)

▣ La pièce maîtresse de *Final Fantasy VI*, une longue composition qui emprunte autant au baroque qu’à la fugue, avec ci et là des phrases musicales rappelant la fête foraine, des funérailles et le rock progressif. Sans doute la plus ambitieuse des compositions jamais écrites pour un support 16-bits.



TO ZANARKAND (FINAL FANTASY X, 2001)

▣ Une des compositions dont Uematsu est le plus fier, qui embrasse tous les thèmes de *Final Fantasy X* : la perte, la beauté et le doute. Le morceau commence au piano seul, et l’orchestration se construit progressivement et délicatement autour. Un titre que tout concert *live* des œuvres d’Uematsu se doit d’inclure !



CLASH AT THE BIG BRIDGE (FINAL FANTASY V, 1992)

▣ Un thème qu’on entend dans plusieurs *Final Fantasy*, composé à l’origine pour le combat de boss contre Gilgamesh de *Final Fantasy V*. Gilgamesh revenant régulièrement dans la franchise, son thème a été repris et réorchestré maintes fois, y compris par les Black Mages.



“To Zanarkand est un des rares morceaux qui ressort comme il faut. Je pense avoir fait du bon travail, sur ce coup”

Nobuo Uematsu

pour en apprendre plus sur le contexte de l'histoire et les personnages. Comprendre l'esprit du jeu, c'est vraiment la clé.”

Bien des volets et des *spin-offs* plus tard, les arpèges aériens et les mélodies délicates d'Uematsu sont encore repris par d'autres compositeurs, en hommage aux fondements de la série. Il suffit d'entendre le refrain du thème du premier jeu pour que les joueurs aient la chair de poule.

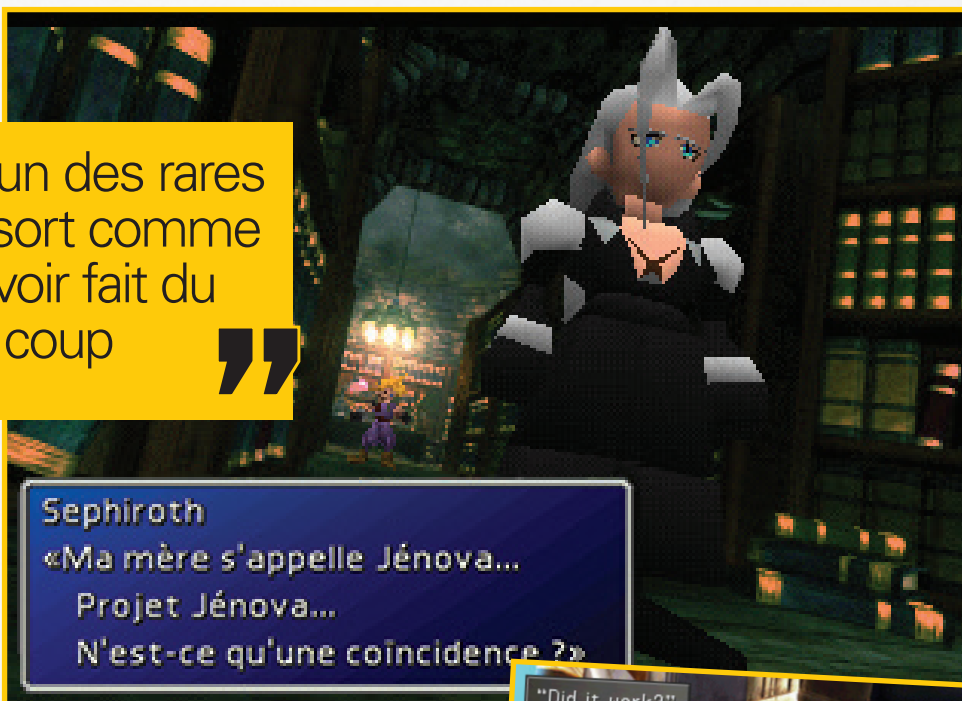
“C'est un grand honneur que d'entendre mes thèmes encore repris, aujourd'hui. Cela fait quelque temps déjà que j'ai arrêté de travailler sur les *Final Fantasy*, et je suis extrêmement flatté que ces mélodies servent encore.”

Uematsu a connu Square pendant la période la plus excitante de l'histoire du RPG, et le style de sa musique a évolué en parallèle à celui des jeux. Quand *Final Fantasy* passe du 16-bits au 32-bits, Uematsu peut encore plus s'amuser avec la musique et donner davantage de caractère à ses thèmes, plus tentaculaires et évocateurs. On retrouve ses racines rock dans les thèmes de bataille, on ressent son amour du classique européen dans ceux des personnages...

Cette évolution entremêlée du jeu et de la musique atteint son summum en 2001, dans *Final Fantasy X*, le premier volet de la série avec des doublages, un son stéréo et un vrai moteur 2D. Uematsu avoue avoir été ému par le scénario et signe une partition très éloignée de ce qu'il avait écrit auparavant sur la série. Il compose sa première piste au piano seul, un hymne poignant ancré dans le folklore shimauta. Les délais réduits l'amènent pour la première



» [SNES] Certaines des plus belles compositions de la saga sont dans *Final Fantasy VI*, de *Terra's Theme* à *Dancing Mad*.



» [PlayStation] L'emblématique *One-Winged Angel* de *Final Fantasy VII* s'inspire de la chanson *Purple Haze* de Jimi Hendrix.

fois à déléguer une partie des musiques à des assistants-compositeurs.

Le perfectionniste Uematsu peut être fier du résultat, même s'il nous confie que pour lui, la plupart des musiques des *Final Fantasy* se ressemblent beaucoup et ne rendent pas comme il l'aurait voulu. “C'est à chaque auditeur de décider si ma musique le touche et pourquoi, mais personnellement, j'ai toujours trouvé que mes compositions se ressemblaient trop. Il y a pas mal de morceaux que je n'aime pas tellement.”

Mais cela change avec *Final Fantasy X*. Malgré les délais raccourcis et les nouvelles approches de production de Square, la bande-son du jeu signifie beaucoup pour Uematsu, et tout particulièrement un des morceaux :

“*To Zanarkand* est un des rares morceaux qui ressort comme il faut. Je pense avoir fait du bon travail, sur le coup. Je suis fier de la manière dont la partition se développe.” C'est vers cette époque que les concerts *live Final Fantasy* prennent leur essor au Japon et en 2002, Uematsu assiste à une représentation à guichets fermés de l'Orchestre Philharmonique de Tokyo. Uematsu devient un peu le ‘visage’ de la musique des jeux vidéo.

Uematsu quittera finalement Square en 2004 pour se lancer comme compositeur indépendant, mais il restera en très bons termes avec son vieil ami Hironobu Sakaguchi. Entre 1998 et 2001, Uematsu travaille sur des projets en dehors du jeu vidéo, qui lui ouvrent un univers musical plus étendu. Alors que Square grossit de son côté pour devenir une plus grosse machine commerciale, Uematsu s'éloigne un peu plus de l'éditeur – tant émotionnellement que physiquement.

“Je suis parti pour plusieurs raisons.



» [PlayStation] Uematsu a pu affiner son travail sur les supports 32-bits.

Une d'entre elles, c'est que j'ai décidé de devenir indépendant parce que Square avait déménagé et que ça m'aurait pris plus de temps pour aller au travail. Beaucoup de gens pensent que je plaisante, quand je dis ça, mais c'est vrai ! J'allais travailler en voiture tous les jours, et conduire jusqu'à Shinjuku, ça m'aurait pris bien trop de temps. J'avais mieux à faire de mon temps. Mais il y avait d'autres raisons. Cela faisait 20 ans que j'étais dans le secteur du jeu vidéo, à ne faire que des bandes-son de jeu vidéo. La vie est un grand apprentissage, et j'avais obtenu mon diplôme, dans cette partie de ma vie. Il était temps pour moi d'aller dans une autre école.”

Même s'il s'est fait un nom dans la sphère pseudo-classique du jeu vidéo et a vu sa musique jouée par des orchestres, Uematsu se considère en grande partie comme un musicien de rock, aussi ses amis Kenichiro Fukui et Tsuyoshi Sekito de Square lui proposent-ils de les rejoindre au sein de leur groupe de rock inspiré de *Final Fantasy*, les Black Mages.

Uematsu est d'abord réticent, mais après avoir accompagné le duo au piano lors d'un concert en 2003, il intègre officiellement le groupe, qui se compose donc de lui, des deux membres fondateurs, de Keiji Kawamori,



» [Xbox 360] *Blue Dragon* a lui aussi son lot de grands morceaux.

► d'Arata Hanyuda et de Michio Okamiya. Les Black Mages deviennent officiellement un groupe et la créativité musicale d'Uematsu prend une toute nouvelle forme.

"Je pensais juste produire le groupe, rien de plus", nous raconte-t-il. "Je n'avais pas l'intention de jouer moi-même dedans. Mais M. Okamiya, le guitariste, a dit qu'il quitterait le groupe si je ne jouais pas avec eux. C'était stupide, comme réflexion, mais il a réussi à me culpabiliser suffisamment pour que je cède à sa requête."

Quand on lui demande d'où vient l'idée du groupe, Uematsu est prompt à en créditer totalement les deux employés de Square qui l'ont contacté : "C'est vraiment l'idée de M. Fukui et de M. Sekito. Ils se sont dit que ce serait sympa d'arranger les thèmes de bataille de *Final Fantasy* façon rock et ils m'ont fait écouter quelques démos."

The Black Mages n'est pas le seul groupe auquel participera Uematsu : en 2010, il fonde Earthbound Dads et en profite pour composer sa version idéale du *Dancing Mad* de *Final Fantasy VI*. Un an plus tard, les Earthbound Dads partent en tournée mondiale.

S'il est parti de Square en 2004, Uematsu reste proche de son ancien ami et collègue, Sakaguchi, qui était lui aussi parti de Square un an avant lui. "Nous avons toujours de bonnes relations de travail", nous explique Uematsu. "Je peux même deviner son



» [Wii] Uematsu a participé à la composition du thème central de *Super Smash Bros. Brawl*.

» Uematsu a assisté à plus de 520 concerts de musiques de jeux vidéo – un record !



humeur à la façon dont il rédige les mails qu'il m'envoie. Vous savez, suivant les mots qu'il utilise, ce genre de trucs. Je sais tout de suite s'il a besoin que je finisse un morceau très vite ou s'il veut que j'adopte telle ou telle tonalité, ou s'il n'aime pas mon travail... On se connaît assez pour se comprendre en lisant entre les lignes."

Cette relation a permis à la nouvelle carrière d'Uematsu en tant qu'indépendant de prendre un bon départ, puisque c'est Sakaguchi qui lui propose son premier contrat, en l'occurrence sur *Blue Dragon*, sorti en 2006. Uematsu souhaitait lever le pied en devenant indépendant, après avoir ouvert son propre studio (Smile Please) avec son épouse Reiko, et fondé son propre label (Dog Ear Records). Il pensait passer plus de temps dans son chalet, mais il se retrouve à travailler encore plus que chez Square. Et une fois encore, sur des bandes-son de jeux vidéo.

"Je n'ai ni désir, ni volonté de m'écrire que des musiques de jeux. C'est juste que j'ai travaillé dans ce milieu pendant des années et que les gens ont donc tendance à me voir comme un compositeur de jeux vidéo. C'est pourquoi j'ai tant d'offres sur ce créneau. Je ne m'en plains pas mais... si j'aime la liberté que permet la composition de musiques de jeux de rôle, ça fait du bien de composer aussi des choses différentes."

Nous lui demandons ce qu'il écoute pour le plaisir et connaissant la variété de son œuvre, nous ne sommes guère étonnés par sa réponse, qui reflète ses goûts



» [Xbox 360] Dans *Lost Odyssey*, Uematsu s'essaye à d'autres styles, dont le modern jazz et la techno.

éclectiques : "J'écoute toutes sortes de choses, vraiment. Aussi bien du rock, du jazz, que de l'ethnique... et ainsi de suite. Il n'y a pas de genre musical que je n'aime pas."

Il est en revanche plus critique et humble envers sa propre œuvre : "Peut-être de jeunes gens écoutent-ils ma musique aujourd'hui en se disant : 'J'aurais pu écrire cela. S'il suffit de faire quelque chose d'aussi inabouti, alors je peux le faire, moi aussi'."

Malgré la reconnaissance des fans et de ses pairs qui rendent hommage à la contribution d'Uematsu à la musique dans sa globalité, et pas seulement aux jeux vidéo, l'intéressé se considère toujours comme un imposteur qui ne mérite pas le trône sur lequel on l'a assis : "Ma musique est très simple, vraiment. Si quelqu'un qui n'écoute que du Beethoven veut devenir compositeur, il aura du mal à égaler son idole. Mais je suis certain qu'il y a des tas de gens qui pensent pouvoir écrire des mélodies aussi bonnes que les miennes", nous dit-il non sans équivoque, vous en conviendrez... Il nous confie par ailleurs que la plupart de ses mélodies et motifs musicaux lui viennent quand il promène son chien.

Mais il y a une musique de jeu vidéo qui a fait forte impression sur lui, dès les premières notes : "Le thème de *Super Mario*

“ Quand on me compare à John Williams ou à Beethoven, je trouve ça insultant pour eux ”

Nobuo Uematsu

CHRONO SÉLECTIVE

JEUX

- MYSTERY QUEST, NES 1987
- FINAL FANTASY, NES 1987
- FINAL FANTASY II, FAMICOM 1988
- THE FINAL FANTASY LEGEND, GAME BOY 1989
- FINAL FANTASY III, FAMICOM 1990
- FINAL FANTASY IV, SNES 1991
- FINAL FANTASY V, SUPER FAMICOM 1992
- FINAL FANTASY VI, SNES 1994
- CHRONO TRIGGER, SNES 1995
- FINAL FANTASY VII, PLAYSTATION 1997
- FINAL FANTASY VIII, PLAYSTATION 1999
- FINAL FANTASY IX, PLAYSTATION 2000
- FINAL FANTASY X, PLAYSTATION 2 2001
- FINAL FANTASY XI, PC 2002
- FINAL TACTICS ADVANCE, GAME BOY ADVANCE 2003
- BLUE DRAGON, XBOX 360 2006
- LOST ODYSSEY, XBOX 360 2007
- SUPER SMASH BROS. BRAWL, WII 2008
- LORD OF VERMILION, ARCADE 2008
- FINAL FANTASY XIV, PC 2010
- OCEANHORN : MONSTER OF UNCHARTED SEAS, PC 2013
- TERRA BATTLE, IOS 2014
- FINAL FANTASY XIV: STORMBLOOD, PC/PS4 2017

Bros.”, nous dit-il en riant. “C’est absolument fantastique, un vrai chef-d’œuvre. Tout le monde l’aime ! Je ne pourrais pas vous dire pourquoi je l’adore, moi-même. C’est une mélodie assez compliquée, pourtant on peut facilement la fredonner. Je ne peux pas l’expliquer. Le personnage de Mario, la façon de jouer, la musique... tout se marie à merveille, dans *Super Mario Bros*. Koji Kondo est immensément brillant.”

Les relations entre Uematsu et la musique de jeu ont toujours été compliquées. D’un côté, elle est à l’origine de son succès mondial, mais de l’autre, c’est un secteur où il n’a jamais voulu se retrouver, et qui pourtant a modelé sa vie entière.

Il faut dire qu’Uematsu n’aime pas qu’on le compare à un Beethoven ou à un John Williams : “Ça me flatte, bien sûr, mais j’ai peur que ce genre de choses me monte à la tête. C’est pourquoi j’essaie de ne pas trop y penser. Quand on me compare à John Williams ou à Beethoven, je trouve ça insultant pour eux.”

S’il avait composé pour ces films romantiques européens qu’il admirait tant, peut-être porterait-il un autre regard sur son œuvre ? “Au final, ma musique n’est qu’une succession de notes qui me sont venues en fredonnant. Ce ne sont pas des compositions complexes travaillées, peaufinées. Ça me vient comme



» [PS4] *To Zanarkand (Final Fantasy X)* est un des morceaux préférés d’Uematsu.

ça, aléatoirement.”

Pour autant, Uematsu est bien conscient de l’impact de ses compositions sur les jeux qu’elles accompagnent : “Jouez sans le son et vous verrez à quel point la musique est importante, dans un jeu”, nous dit-il. “Je pense que la musique dans les jeux vidéo a le même rôle que l’oxygène dans l’air. Jouer sans le son, c’est suffocant.”

C’est sans doute parce qu’Uematsu a compris les relations entre un jeu et ses musiques que ses œuvres ont su toucher tant de gens, qu’ils soient des joueurs ou qu’ils se trouvent en dehors du secteur du jeu vidéo. Sans Uematsu, les jeux de rôle ne seraient sans doute pas ce qu’ils sont. Son oreille pour le cinématique, le grandiose, le progressif et le nuancé ont marqué des générations de joueurs, et son œuvre a su tout autant toucher un large public sans rapport avec le jeu vidéo. Rares sont ceux qui peuvent se targuer d’une telle réussite, même si Uematsu ne s’en vanterait jamais, préférant aller promener son chien pour laisser de nouvelles mélodies lui murmurer à l’oreille. ✨

» PLUS LOIN, PLUS FORT

The Adventures Of Batman & Robin

Le seul et unique jeu de Clockwork Tortoise a prouvé que la Megadrive en avait dans le ventre

» PLATEFORME : MEGADRIVE » DÉVELOPPEUR : CLOCKWORK TORTOISE » SORTIE : 1995

S'il existait un Panthéon des développeurs Megadrive, Clockwork Tortoise n'y figurerait sans doute pas. Non pas à cause de piètres talents, mais simplement parce que le studio n'a pas existé assez longtemps pour s'imposer : quand des Treasure et autres Traveller's Tales ont sorti un paquet de bons jeux, Clockwork Tortoise n'a pu en faire qu'un seul avant de fermer.

John O'Brien y était programmeur principal et ce talentueux codeur est connu pour son travail sur des titres comme *Chase HQ* sur ZX Spectrum ou *Batman Returns* sur Mega-CD. Pour *The Adventures Of Batman & Robin*, un *run-and-gun* basé sur la série animée éponyme et sorti tardivement dans l'ère Megadrive, il s'est surpassé en exploitant tous les effets visuels possibles sur la machine de Sega. Rotation et *scaling* de sprites, décors en pseudo-3D, objets énormes et même lumières translucides (les torches des ennemis), le jeu est un véritable festival !

Côté audio, la bande-son de Jesper Kyd réussit à extirper au chip YM2612 de profondes basses, surtout pendant le premier combat de boss, la séquence de la plateforme qui s'effondre et la section psychédélique (respectivement les pistes 1, 16 et 10 du *sound test*), qui rivalisent sans mal avec les thèmes de *Streets Of Rage* de Yuzo Koshiro.



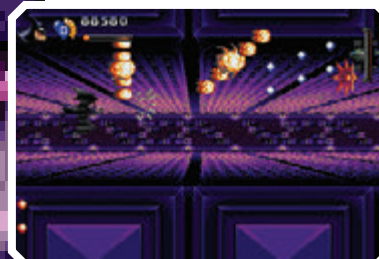
Le gameplay est malheureusement un peu en retrait. Si les mécaniques sous-jacentes sont solides, il faudra surmonter des niveaux horriblement longs et ardues pour apprécier toutes les prouesses techniques du jeu. Cette longueur est aussi synonyme de répétition, avec les mêmes ennemis qui reviennent à la charge encore et encore...

Ces erreurs de game design auraient pu être corrigées dans le projet suivant de Clockwork Tortoise, sur la licence Marvel des *X-Women* (les filles des *X-Men*, quoi) –, un jeu qui aurait dû être l'ultime titre Megadrive *first-party*, mais qui n'a finalement pas vu le jour, le studio ayant mis la clef sous la porte à cause de problèmes de gestion avant que le développement ne soit terminé.

Ne reste donc de Clockwork Tortoise que les versions Megadrive et Mega-CD de *The Adventures Of Batman & Robin*... *

BOSS TIME

COMMENT *BATMAN* A REPOUSSÉ LES LIMITES...



Décors 3D

Le scrolling ligne par ligne permet de déformer les sprites et les arrière-plans sur Megadrive, mais rares sont les jeux qui l'exploitent autant et aussi bien que *The Adventures Of Batman & Robin* pour créer des effets 3D pour les immeubles, les tunnels, etc.



Sprites rotatifs

Certains pensaient que c'était infaisable sur Megadrive et pourtant, des hordes de petits clowns tourbillonnants, une énorme tête de chat et même des morceaux d'une plateforme détruite par des bombardements volent dans tous les coins.



Scaling de sprites

L'effet de route de ce combat de boss est une chose, mais il en ferait presque oublier le *scaling* des objets qu'on doit éviter, si fluide qu'on pourrait croire que la machine dispose d'une puce dédiée à cet effet!



Débauche d'objets

Il y a constamment des tas de sprites à l'écran, mais les ralentissements et les clignotements sont minimes. Impressionnant.

ALIEN FRONT

L'invasion de la Terre façon série Z a commencé, et il vous faut choisir votre camp : l'armée ou les Triclops ? Gare à vous, les obus et les rayons plasma vont voler dans une guerre interplanétaire en ligne, en arcade et sur Dreamcast...



INFOS

- » ÉDITEUR : SEGA
- » DÉVELOPPEUR : WOW ENTERTAINMENT
- » SORTIE : 2001
- » PLATEFORME : ARCADE (ALIEN FRONT), DREAMCAST (ONLINE)
- » GENRE : ACTION

On s'est habitués à la communication moderne sur Xbox Live et PlayStation Network, facile et transparente, quitte à oublier qu'il n'y a pas si longtemps, on ne s'insultait pas en ligne en crachant dans un micro, mais en tapant rageusement sur son clavier. Et saviez-vous que la Dreamcast de Sega était précurseur de ces systèmes de discussion vocale en ligne aujourd'hui banals ? En 2001, *Alien Front Online* a révolutionné la communication audio en temps réel entre des joueurs console, via de bons vieux bas-débit modem. Mais cette révolution tranquille en 56 K est en réalité née en arcade...

Gerardo 'Enzo' Sprigg, directeur artistique, a débuté sur des jeux SNES, comme *Tom & Jerry*, *Bobby's World* et *The Hunt For Red October*. Il a aussi travaillé pour la division

arcade d'Acclaim sur une borne *Magic : The Gathering* au funeste destin, quand Service Games est venu frapper à sa porte.

"Un peu avant que notre studio ne ferme, des gens de Sega sont passés voir ce qu'on faisait", nous raconte-t-il. "Je crois qu'ils venaient voir s'il y avait des projets arcade à racheter ou des gens à recruter. On ne savait pas ce qui se passait, on était en train de rassembler nos affaires et on se préparait à passer à autre chose." Quelques mois plus tard, Enzo reçoit un e-mail de Makoto Uchida, senior level designer de Sega à l'origine de hits comme *Altered Beast*, *Golden Axe* et plus récemment à l'époque, de *Die Hard Arcade*.

"En gros, il avait un petit groupe de développeurs japonais qui travaillait aux États-Unis pour Sega Of America," reprend Enzo. "Son chef lui avait demandé de trouver des Américains avec qui travailler, pour que leurs jeux fassent plus 'occidentaux'."

Enzo et Uchida se rencontrent et décident que l'ancienne équipe artistique d'Acclaim rejoindrait Uchida dans une structure-satellite de Sega Of Japan aux États-Unis (Wow Entertainment, pour être exact). L'objectif est de lancer un nouveau projet qui, à l'instar de *Crazy Taxi*, pourrait séduire le public américain. Uchida a déjà une idée en tête : "C'était un grand fan du *Tokyo Wars* de Namco," se souvient Enzo, "et le jeu marchait bien dans les salles. Il voulait faire un jeu avec des véhicules parce qu'il avait vu que les gens aimaient les bornes avec des volants et des pédales. Il se disait qu'ils



» [Dreamcast] Un monument encore debout ? Un tank ? Qui peut résister, franchement ?

FRONT ONLINE

DU MÊME DEV'



SEGA MARINE FISHING
(ci-dessus)

PLATEFORME :
DREAMCAST
ANNÉE : 2000

WILD RIDERS

PLATEFORME : ARCADE
ANNÉE : 2001

THE HOUSE OF THE DEAD III

PLATEFORME : ARCADE
ANNÉE : 2002



» [Dreamcast] Les graphismes d'*Alien Front Online*, colorés, propres et simples, tiennent encore plutôt bien la route.

sauraient y jouer, vu que ça se conduisait comme une voiture.”

En outre, et contrairement aux niveaux statiques de *Tokyo Wars*, Uchida souhaite inclure des environnements destructibles.

Le travail débute donc sur un titre de ‘tanks futuristes’ et l’équipe prend soin de lui donner un authentique parfum d’Amérique. Mais le projet s’éloigne trop de leur thème d’origine...

“Un de nos supérieurs est venu du Japon pour voir notre jeu”, nous dit Enzo. “Il a regardé ce qu’on avait fait et il nous a dit que c’était bien, mais que c’était juste *Tokyo Wars*. Qu’il fallait faire autre chose. Qu’il fallait que ça soit intéressant. Ça a été un déclencheur, pour Uchida. Il nous a rassemblés et nous a expliqué qu’il nous fallait quelque chose d’unique. Généralement, les développeurs japonais comme Uchida trouvaient ça eux-mêmes, mais il voulait vraiment qu’on fonctionne comme une équipe américaine, alors il nous a demandé notre avis et écouté nos idées.”



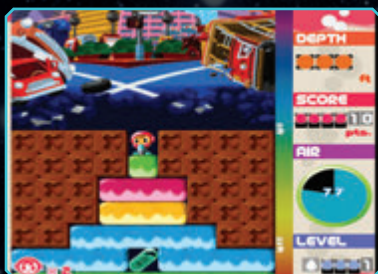
» [Dreamcast] Si la borne d’arcade *Alien Front* était purement multijoueur, le portage sur Dreamcast propose aussi des missions en solo.

Enzo avoue ne pas se souvenir qui a proposé l’idée d’un affrontement entre l’armée américaine et des envahisseurs extraterrestres, mais il se rappelle que les Américains de l’équipe y ont tout de suite adhéré, tandis que les Japonais étaient sceptiques. “Quand on leur a demandé pourquoi, quelqu’un a répondu ‘Qui voudrait jouer les aliens?’. Un vote à main levée a confirmé que nous étions divisés en deux clans, sur le sujet. Alors j’ai dit, avec plein d’assurance, que je ne jouerais sans doute jamais les militaires si je pouvais piloter des véhicules bizarres, avec des armes et des technologies exotiques et inconnues. Mais vu qu’on a conçu des tanks très cool, au cours du développement, je passais tout le temps d’un côté à l’autre, ce qui prouve qu’on avait fait du bon boulot. On avait vraiment un truc, une dualité, une rivalité où chacun pouvait choisir son camp.”

La structure du jeu étant désormais définie, il faut maintenant créer entièrement une race extraterrestre. “On voulait une ambiance à ▶

PLUS DE BRUIT!

D'autres titres qui exploitent le microphone de la Dreamcast



MR. DRILLER

□ La palme du jeu le plus inattendu de cette liste revient sans mal au puzzle sucré de Namco (1999). Vous en avez marre de contrôler Mr. Driller à la manette? Branchez le micro et soudain, tout cri, sifflet ou claquement de mains anime votre folie foreuse. Vos voisins vont adorer.

SEAMAN

□ Le simulateur d'animaux domestiques aussi adorable que dérangeant de Yoot Saito inclut une reconnaissance vocale assez avancée qui permet aux joueurs de discuter avec toutes sortes de bestioles virtuelles. Vous en connaissez beaucoup, des jeux qui vous demandent si vous avez déjà trompé votre femme?



PLANET RING

□ Sorti uniquement en Europe et même distribué parfois gratuitement, cette compilation de 4 mini-jeux entièrement en ligne supporte jusqu'à 32 participants simultanés. Comme dans *Alien Front Online*, le micro sert au chat vocal et pour que les joueurs s'entraident dans des labyrinthes. Des serveurs *homebrew* lui ont offert une deuxième vie en juin 2013.



PROPELLER ARENA

□ Annulé suite aux événements du 11-Septembre, ce jeu de combat aérien arcade très prometteur était presque terminé quand Sega a tout arrêté. Avec sa bande-son punk-rock et sa connectivité en ligne à 6 joueurs, le jeu aurait inclus la même technologie de chat vocal qu'*Alien Front Online*. Quelques exemplaires du jeu ont fuité...



“Sega ne nous a pas vraiment soutenus : ils avaient cet immense stand, et ils nous ont collés tout au fond”

Kevin Klemmick

► la *Mars Attacks*,” nous dit Enzo. “Quelque chose de léger, pas trop ‘HR Giger’.” C’est ainsi que naissent les Triclops et leur flotte de glisseurs organiques, de machines de guerre bipèdes et quadrupèdes. Les véhicules militaires sont naturellement plus traditionnels – essentiellement différents types de tanks. Mais d’un côté comme de l’autre, chaque véhicule a ses forces et faiblesses à prendre en compte dans des batailles de quatre contre quatre au sein de petites arènes thématiques. Une démo fonctionnelle est mise en place



» [Dreamcast] Plus de pattes, plus de destruction. La bonne vieille araignée extraterrestre de derrière les fagots, en somme.

dans une borne éphémère pour être présentée au public. Si *Alien Front* ne sortira finalement qu’au Japon (à cause du déclin du marché américain de l’arcade), les premiers tests se déroulent dans plusieurs salles californiennes. D’après le programmeur principal du jeu, Kevin Klemmick, Sega trouve que le jeu manque de personnages reconnaissables et risque de ne pas fonctionner à cause de cela.

On l’a présenté à l’E3, une année, sur deux ou trois bornes”, nous raconte Kevin. “Mais Sega ne nous a pas vraiment soutenus : ils avaient cet immense stand, et ils nous ont collés tout au fond. On avait le pire emplacement. Pourtant les gens ont commencé à s’intéresser au jeu et à faire la queue pour y jouer, et ça bloquait l’accès aux autres jeux! Au moins, ça a prouvé que le jeu plaisait et que Sega ne l’avait pas compris.” Mis à part ces considérations politiques ou d’incompréhension, les tests sont concluants : “Les gens accrochaient à *Alien Front*,” ajoute Enzo. “D’ailleurs, quand c’est sorti en salle d’arcade, ça rivalisait avec *Star Wars Podracer*, et on gagnait même plus d’argent. On n’y croyait pas!”

Mais qu’est-ce qui a tant séduit les joueurs? La solidité du multijoueur, à n’en pas douter : “On pouvait relier huit bornes par câble optique ou via modem”, explique Kevin. “Je crois que c’était la seule borne qu’on pouvait brancher sur une ligne téléphonique pour jouer avec d’autres personnes, dans d’autres salles d’arcade.” Kevin ajoute que les premières versions de la borne supportaient même le *chat* vocal, mais les gens ne prenaient pas soin des casques qui cassaient facilement.

Vu le succès de la borne d’arcade, il ne faut

EN LIGNE AVEC SEGA Les meilleurs titres Dreamcast jouables online



CHUCHU ROCKET!

□ À l’exception de *Sega Swirl*, ce puzzle frénétique de la Sonic Team est le premier jeu multijoueur en ligne de la Dreamcast. Il faut y placer des flèches sur le plateau afin d’aider des souris à fuir en fusée en évitant les chats de l’espace. Certes, ça lagait pas mal en 56 K, mais aujourd’hui, sur les serveurs rallumés en juin 2016, c’est du pur bonheur!



SPEED DEVILS ONLINE

□ Une refonte jouable en ligne d’un titre de lancement de la Dreamcast de 1999. Les circuits surréalistes de ce jeu de course d’arcade d’Ubisoft sont jonchés de dinosaures, de tornades, d’ovnis et autres joyeusetés. Un mode ‘Vengeance’ bien sympathique permet au gagnant de piquer la voiture du perdant. Autant vous dire que les *ragequits* étaient légion.

pas attendre longtemps pour qu'une version console soit mise en chantier.

"On avait terminé le jeu d'arcade quand Uchida nous a parlé d'une version Dreamcast," se souvient Enzo. "Et il savait qu'il voulait une campagne solo où l'histoire serait racontée des deux côtés, de celui des défenseurs et des envahisseurs." De nouveaux niveaux sont donc ajoutés et la possibilité de connecter en ligne des bornes d'arcade et des consoles est même évoquée. Mais l'idée est écartée, notamment parce que la borne n'est jamais sortie ailleurs qu'au Japon : "Uchida est de ces personnes qui débordent d'idées", ajoute Enzo. "Il essaye toujours de trouver le petit truc en plus pour distinguer ses jeux."

Ce petit truc en plus, en l'occurrence, c'est le microphone Seaman, un périphérique audio qui pouvait être exploité pour mettre en place le tout premier système de *chat* vocal sur console. Pendant les affrontements en ligne, les joueurs pouvaient enregistrer un message de 5 secondes pour leurs équipiers en pressant le bouton Y, ou envoyer un enregistrement à tous les joueurs en pressant le même bouton deux fois. L'idée est novatrice pour l'époque et fonctionne bien, surtout si l'on prend en considération que la connexion est en bas débit.

"Honnêtement, ce n'était pas tellement un problème", nous explique Kevin. "J'avais travaillé sur un simulateur de vol, *Falcon 4.0*, et c'est moi qui ai programmé tout son code réseau, pour le multijoueur. Les joueurs volaient au-dessus d'une zone de guerre avec des milliers de tanks et de troupes, des convois de ravitaillement et des avions, tout ça en 56 K. J'ai repris la même technologie pour *Alien Front*."



» [Dreamcast] Une pub Dreamcast dans un jeu Dreamcast. C'est ce qu'on appelle une mise en abîme.

Les développeurs pensent que de nombreux joueurs Dreamcast ont déjà un microphone, aussi envisagent-ils de vendre le jeu en deux versions – avec et sans le périphérique. Mais les ventes du Seaman n'étant pas terribles, *Alien Front Online* est finalement mis en vente avec son propre micro. "Wow Entertainment avait aussi une équipe au Japon, qui travaillait sur un jeu du nom de *Propeller Arena*," nous apprend Enzo. "Ils étaient en avance sur nous, aussi Uchida leur a dit d'ajouter le *chat* vocal qu'on développait, parce que ça rendrait le jeu encore meilleur. Quelques mois avant qu'on ne termine, Uchida nous a annoncé que leur jeu allait sortir en premier et aurait donc la primeur du *chat* vocal. J'avais les boules! Mais il y a eu le 11-Septembre, et leur jeu de combat aérien a été mis au rencard..."

Six mois après que Sega ait annoncé

mettre fin à la production de la Dreamcast, *Alien Front Online* débarque dans les étals américains et les autres territoires ne le verront jamais. Malgré une communauté multijoueur active, les serveurs du jeu sont arrêtés au bout de quelques mois, en juin 2002, victimes d'une sortie tardive et d'un mauvais timing. Miraculeusement, ils ont été rallumés le 6 novembre 2016, pour permettre aux joueurs d'aujourd'hui de découvrir ce pionnier comme l'avaient conçu ses créateurs : un jeu pleinement multijoueur avec un chat vocal fonctionnel.

"C'était intéressant, d'être chez Sega, à cette période", conclut Enzo. "C'était génial de faire partie de cette équipe moitié américaine, moitié japonaise, et j'en garde d'excellents souvenirs. On n'avait pas beaucoup de ressources, mais on a mis tout notre amour dans ce jeu." ✱



PHANTASY STAR ONLINE

□ Impossible de parler de la Dreamcast sans mentionner le bulldozer RPG MMO-esque de la Sonic Team! Pour certains, c'est l'initiation idéale au genre, et pour d'autres, ce sont les prémices du multijoueur console en réseau. Sans surprise, il y a aujourd'hui encore une forte communauté de joueurs qui s'éclatent aux côtés de leurs MAGs sur des serveurs privés.



OUTTRIGGER

□ Jusqu'à 6 participants pouvaient s'affronter en ligne sur ce shooter arcade d'AM2, qui lorgne du côté du PC en étant compatible avec la souris et le clavier Dreamcast officiels. En plus du modem bas débit, le jeu supportait aussi le trop souvent négligé adaptateur haut débit.



BOMBERMAN ONLINE

□ Plus de dix ans avant que *Super Bomberman R* se la joue sur Switch, ce titre Dreamcast en *cel-shading* est sorti tardivement, et uniquement sur le territoire Nord-américain. C'est non seulement un des rares *Bomberman* jouables sur Internet, mais il fallait aussi souscrire à l'abonnement payant SegaNet pour jouer en ligne.

Trésors Oubliés

LES CLASSIQUES AUXQUELS
VOUS N'AVEZ PAS JOUÉ

AVENTURES EN MODE TEXTE

Si la langue anglaise ne vous fait pas peur et que vous avez fait le tour des grands classiques du genre, nous vous proposons ici d'autres titres moins connus d'avant l'avènement du point-and-click...

THE PAWN

■ DÉVELOPPEUR : MAGNETIC SCROLLS ■ ANNÉE : 1985 (SINCLAIR QL)/1986 (AUTRES SUPPORTS)

■ **Ça va sans doute vous sembler incongru** de mettre à l'honneur un jeu qui a bluffé tout le monde avec ses graphismes pour ces Trésors Oubliés dédiés aux jeux d'aventure en mode texte, mais *The Pawn* est d'abord sorti sur Sinclair QL, entièrement en mode texte – ce sont ses portages sur Amiga et Atari ST qui en ont mis plein les yeux à tant de joueurs. Sorti dans un contexte où Infocom régnait en maître avec de bonnes histoires et des moteurs de syntaxe de qualité, et où la plupart des aventures graphiques se contentaient d'illustrations sommaires de l'environnement, *The Pawn* a tout bousculé.

Après un écran-titre superbe, le jeu vous abandonne sur un chemin de gravier, au milieu de grandes plaines vertes derrière lesquelles se devinent des sommets enneigés. De loin, l'image est presque photographique. Chaque image du jeu – le sublime jardin d'un palais, une terrifiante forêt, etc. – a demandé plusieurs jours de travail au graphiste.

Plus étonnamment, bien que certains portages sur des supports moins puissants n'aient pas eu droit à ces illustrations, ces dernières sont au rendez-vous sur Commodore 64, avec panache, quitte même à surpasser certains rendus originels sur supports 16-bits.

Mais oublions un peu les graphismes, aussi charmants soient-ils, pour nous pencher sur le cœur du jeu : son histoire. *The Pawn*, vendu avec le roman *A tale of Kervonia* de Georgina Sinclair (sœur d'Anita Sinclair de Magnetic Scrolls, mais sans rapport avec Clive Sinclair) se déroule donc à Kervonia, un royaume dans la tourmente. Le roi en a perdu le contrôle,

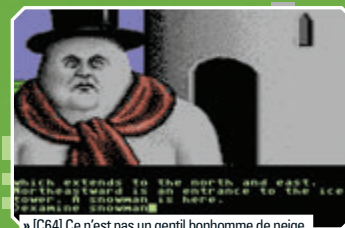
ça conspire, ça truande et ça assassine dans tous les coins. L'écriture est superbe, portée par une prose riche et foisonnante de descriptions. Après quelques pas, vous êtes mis dans l'ambiance, dès que Kronos le magicien débarque sur sa plateforme de pierre volante pour se planter devant vous. Les interactions avec le mage et des dizaines d'autres habitants de Kervonia sont souvent tortueuses et énigmatiques, et le monde de jeu est assez petit, mais d'une grande consistance. Et bien sûr, il n'est pas toujours évident de savoir quoi faire. Doit-on ignorer ce bonhomme de neige stoïque qui semble garder cette entrée ? Que dire à cet aventurier chevauchant un cheval sans pattes ? Peut-on vraiment déplacer ce gros rocher avec sa chemise et quelques outils de jardin ? Vous l'aurez compris, le jeu est parodique et très second degré, ce qui ne l'en rend que plus savoureux.

Le moteur de syntaxe est excellent, lui aussi, assez pour que la difficulté vienne de comprendre ce qu'il faut faire plutôt que de deviner comment l'exprimer. C'est d'autant plus remarquable que *The Pawn* est le premier jeu de Magnetic Scrolls.

Bien sûr, il y a quelques couacs ici et là, comme certaines impasses dont étaient coutumiers les concepteurs d'aventures à cette époque (indice : ne lisez pas trop tôt le courrier d'un autre). Mais à une époque et dans un genre où tout le monde mettait Infocom au-dessus de tout, nous nous devons de rendre grâce à *The Pawn*, qui a redonné un coup de fouet aux jeux d'aventure et, avec le recul, a planté les graines du point-and-click.



» [C64] Le gourou se moque de votre bracelet. Vu comment il est fagoté, il est mal placé pour se foutre de la tronche des autres.



» [C64] Ce n'est pas un gentil bonhomme de neige. Il est plutôt du genre "Vas-y, essaye d'entrer que je t'explose la face".

SI ÇA VOUS A PLU...

THE GUILD OF THIEVES

DIVERS

□ La suite de *The Pawn* se déroule elle aussi à Kervonia, où vous devez cette fois être admis dans la guilde des voleurs. Pour ce faire, vous allez devoir voler des trucs dans divers endroits. Là encore, des puzzles bien pensés et un bon moteur syntaxique font équipe avec de chouettes graphismes.



JINXTER

DIVERS

□ Laissons Kervonia loin derrière pour partir pour un étrange cocktail de fantastique et de réalisme. Des sorcières veulent mettre le boxon dans la société en éradiquant la chance, et devinez qui doit les en empêcher ? Un autre jeu original et divertissant, avec une forte personnalité.



CORRUPTION

DIVERS

□ Ce titre plus terre-à-terre n'a pas l'humour des autres jeux de Magnetic Scrolls, mais son ambiance est remarquablement lourde : vous devez prouver votre innocence dans ce thriller contemporain plein de gangsters, de voitures de luxe, d'argent sale et de bagout – à réserver à ceux qui maîtrisent vraiment bien l'Anglais.



BARRE DE STATUT

□ En haut de l'écran sont indiqués votre score, votre position et le nombre de déplacements effectués. Ce dernier est vital, car certaines actions sont chronométrées, donc attention !

INDICE VISUEL

□ Sur les ordis les plus costauds, vous pouvez faire glisser les images du haut de l'écran. Sur C64, une petite vignette s'affiche dans les lieux déjà visités – une bonne idée, soit dit en passant.

GATEWAY 28751
You have now got the key
>e
Gateway
You are at the gatehouse which
of an archway leading through
courtyard of the main palace. Some
guards are here. Two burly guards, armed
with pikes, block your entrance.
>show note to guards
The guards lead you into the palace
courtyard for an audience with the king,
who stands in front of you looking very
pensive. He takes the note and studies
it intently before giving you his reply:
"Get out of my palace!", He rants, his
countenance ablaze with apoplectic fury.
"I will not give in to that evil lizard
Kronos."
He screws the note up and stomps off in
an abominable rage. The guards lift you
off the ground and unceremoniously dump
you outside the palace walls.
>

SAISIE

□ C'est un jeu en mode texte, alors l'interface est sommaire : écrivez ce que vous voulez faire, même 'smash head into wall' ('se cogner la tête contre les murs') quand un puzzle vous énerve.

VIVE LA LECTURE !

□ Il y a beaucoup, beaucoup de texte. C'est le principe du jeu d'aventure en mode texte. Heureusement, celui-ci vous épargne de tout vous re-décrire quand vous revenez sur un lieu connu. Merci.

Trésors Oubliés

TERRORMOLINOS

■ ÉDITEUR : MELBOURNE HOUSE ■ ANNÉE : 1985

■ *Terrormolinos* est un des titres les plus simplistes de notre sélection, au moteur de syntaxe si limité qu'on s'en arracherait les cheveux, mais sa présence se justifie par son originalité et son humour débile. Le thème ? Les vacances d'été. Le jeu commence avec un taxi qui vous attend avec impatience devant chez vous, et vous devez boucler vos bagages dans l'urgence. Si vous réussissez à ne pas vous embourber dans une des nombreuses impasses du jeu (laisser un membre de la famille derrière, vous briser le cou à cause d'un escabeau bringuebalant, oublier votre passeport...), vous allez pouvoir profiter de la station balnéaire 'The Excrucio', de ses coups de soleil, de ses plages espagnoles, de ses caves à vin infestées d'araignées terrifiantes et de ses taureaux furieux.

Les puzzles sont simples et les lieux peu nombreux, aussi *Terrormolinos* s'avère-t-il un bon point d'entrée pour les novices de l'aventure en mode texte. Le jeu vous demande aussi d'immortaliser les meilleurs moments de vos vacances (ou, à défaut, les pires), et si les photos-souvenirs n'ont pas le panache des mondes fantastiques, des monstres ou des horreurs de la plupart des jeux du genre, elles ont le mérite de nous changer un peu des habitudes – avec drôlerie et sans prise de tête.

```
A narrow hallway filled with the
smells of cabbage and damp
wellingtons. The garishly
patterned wallpaper is obscured
in places by works of art
purchased at Boots and Woolworth
```

```
There is also a coal scuttle and
a telephone.
```

```
UP/EAST/SOUTH/NORTH
```

```
You can also see: -
```

```
LITTLE KEN
```



```
Pics taken 00 Successful pics 00
Your score is 00% in 0001 turns
```

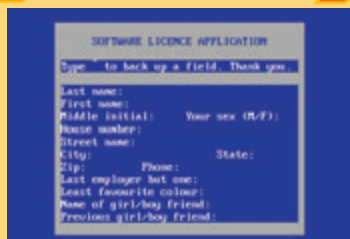


» [ZX Spectrum] Rien de tel qu'une petite virée à la plage pour immortaliser les plus beaux moments de vos vacances.



» [ZX Spectrum] Le genre d'écran qui vous indique subtilement que vous vous retrouvez une fois encore dans la mouise. Mais c'est pire de l'autre côté du taureau.

ÇA AUSSI, JOUEZ-4



» BUREAUCRACY

■ DÉVELOPPEUR : INFOCOM
■ ANNÉE : 1987

■ Vous avez joué au classique d'Infocom, *The Hitchhiker's Guide To The Galaxy* (Le guide du routard intergalactique, quoi) ? Non ? Bon ben allez-y tout de suite, on vous attend. Ça y est ? Bien. Tout ça pour vous dire que le même genre d'esprit vous attend dans ce jeu, du même auteur, Doug Adams, où l'absurdité kafkaïenne de la bureaucratie atteint son apogée dans cette parodie SF éclatante, absurde, et tout simplement géniale.



» WOLFMAN

■ DÉVELOPPEUR : CRL
■ ANNÉE : 1988

■ Les gens de CRL se sont dit qu'il manquait une bonne dose de gore au jeu d'aventure-texte, alors hop, ils ont pondu toute une série de titres interdits aux moins de 18 ans, avec des graphismes animés dégoulinants. Dans le tas, *Wolfman* est sans doute le plus intéressant, avec son histoire en trois parties, dont une où vous devrez survivre à une nuit d'amour avec une jolie fille. Enfin, une louve-garou (loup-garoute ? louve-garoute ?).



» FISH!

■ DEVELOPER : MAGNETIC SCROLLS
■ YEAR : 1988

■ Vous êtes un espion interdimensionnel. Et un poisson rouge. Qui prend des vacances bien méritées dans son bocal. Mais quand les Sept Ailerons de la mort menacent le monde, il vous faut reprendre du service. Le point de départ du jeu est bizarre, et la suite... l'est encore plus. Vous vous téléportez dans différents lieux et corps dans un jeu qui n'arête pas de déconner. Oui, 'arête'. Comme dans poisson.



» A MIND FOREVER VOYAGING

■ DÉVELOPPEUR : INFOCOM
■ ANNÉE : 1985

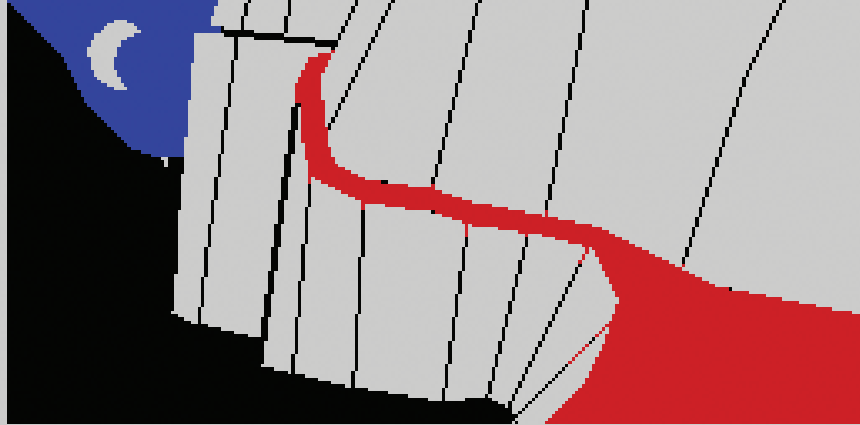
■ Steve Meretzky a commis tout un tas de grands classiques, dont *Hitchhiker's Guide*, *Planetfall*, et *Leather Goddesses*. *A Mind Forever Voyaging* est moins connu, mais sans doute plus la plus originale de ses créations. Ce titre vous plonge dans une Amérique futuriste transformée par certains choix politiques. Évidemment, vous vous doutez que ça tient plus de la dystopie que de l'utopie.

THE HOBBIT

■ DÉVELOPPEUR : BEAM SOFTWARE ■ ANNÉE : 1982

■ La trilogie du *Seigneur des anneaux* a mis du temps à avoir les honneurs de jeux micro dignes de ce nom, mais la nature plus modeste du *Hobbit* en faisait une source bien plus adaptée à l'aventure en mode texte. En 1982, ledit jeu sort sur ZX Spectrum, puis sur d'autres supports, avec un moteur syntaxique avancé et des illustrations sommaires. Si le jeu et sa syntaxe sont plus archaïques que les jeux d'Infocom et compagnie, *The Hobbit* est un des premiers titres où l'on a l'impression que le jeu comprend vraiment ce qu'on saisit, toutes proportions évidemment gardées. Le résultat est étonnamment prenant, pour un jeu bien plus fidèle au roman que bien d'autres titres qui lui succéderont en Terre du Milieu.

The Hobbit est un bel exemple de monde de jeu qui transpire de vie. Les graphismes sont certes limités, mais l'inventaire est étoffé (les objets peuvent être combinés, cassés ou placés les uns dans les autres) et les différents protagonistes du jeu interagissent en arrière-plan. Ce qui peut poser problème si un personnage d'importance se fait trucher avant que vous ne le trouviez. On vous l'a dit : c'est plein de vie (enfin, sauf pour celui qui s'est fait zigouiller, mais vous avez compris l'idée)!



You are in a narrow place with a dreadful drop into a dim valley

```
> N
> M
> M
+
> M
```



» [ZX Spectrum] Quoi qu'on puisse penser des gobelins, il faut avouer qu'ils s'y connaissent en tunnels.



» [ZX Spectrum] La plupart des environnements de *The Hobbit* ne sont pas des plus rieurs, mais on n'est pas là que pour déconner, non plus.

RÉTRO CACA

» THE FARMER'S DAUGHTER

■ DÉV. : NOCTURNAL SOFTWARE ■ ANNÉE : 1983

■ Des tas d'"aventures érotiques" mériteraient ce rétrocaca, mais cette histoire de VRP qui essaye de sauter la fille d'un fermier réussit à être à la fois désagréable, maladroite et ennuyeuse.



» INGRID'S BACK

■ DÉVELOPPEUR : LEVEL 9
■ ANNÉE : 1988

■ Dans la suite du tout aussi réjouissant *Gnome Ranger*, le joueur doit affronter un développeur maléfique qui veut raser la ville. Vous devez récolter des signatures auprès de voisins qui ne vous apprécient guère, pour espérer arrêter l'infâme développeur et sa bande de trolls, quitte à vous infiltrer chez lui pour y déposer des preuves qui précipiteront sa chute...



» GREMLINS: THE ADVENTURE

■ DÉV. : ADVENTURE INTERNATIONAL
■ ANNÉE : 1985

■ Ne donnez pas à manger à votre ordinateur après minuit! Trop tard? Et m... ! Cette aventure est une sympathique reprise du célèbre film, et si les graphismes ne sont pas franchement hollywoodiens, ils illustrent plutôt bien votre terrifiante nuit de survie. Bien sûr, le blender et le four micro-ondes sont au rendez-vous. Quelqu'un reprendra des chips d'écaillé de gremlin?



» KENTILLA

■ DÉVELOPPEUR : DEREK BREWSTER
■ ANNÉE : 1984

■ Un autre vieux jeu d'aventure en mode texte avec des visuels minimalistes, mais qui cachent quelques indices. Vous cherchez une torche? On en voit une, là, sur le mur. Quant au scénario, on est une fois encore dans un monde fantastique, où vous allez devoir terrasser l'immonde Grako, armé de votre épée et de vos tripes. Jouez-y sur C64, de préférence, histoire de profiter de 12 minutes de bonheur musical signé Rob Hubbard.



» DALLAS QUEST

■ DÉVELOPPEUR : DATASOFT
■ ANNÉE : 1984

■ Si vous voulez vous la jouer "années 80" à fond, alors foncez sur ce titre avec du JR et du Sue Ellen dedans. Cette dernière veut que vous lui retrouviez la carte d'un champ de pétrole, en évitant de croiser son mari ou de vous faire égorger par un rat géant (qui n'a, hélas, pas eu de rôle dans la série télé, et c'est bien dommage parce que sinon, on aurait regardé avec Papa et Maman).

puyo

Au début des années 90, des milliers de joueurs se sont adonnés aux frissons compétitifs de *Puyo Puyo* – sans forcément le savoir. Retour sur un classique du *puzzle game* avec un gros problème d'identité...



Rares sont les franchises dérivées qui ont complètement occulté leur source originelle, mais on peut affirmer sans risque que *Puyo Puyo* est de celles-ci. La série des puzzle games de Compile fonctionne bien depuis 1991, mais si vous n'avez peut-être pas joué à *Puyo Puyo* proprement dit, vous avez sans doute connu une de ses nombreuses adaptations occidentales. Les puyos (ces petites boules multicolores du jeu) sont apparus pour la première fois comme ennemis dans la série des RPG japonais *Mado Monogatari*, sans doute peu familière aux non-initiés des RPG japonais jamais traduits.

Ce *spin-off* au bon goût de puzzle est l'idée de Masamitsu 'Moo' Niitani, le fondateur de Compile. Les règles sont très simples : des puyos de différentes couleurs tombent du haut de l'écran. En alignant quatre de la



» [MSX2] Les versions pré-arcade de *Puyo Puyo* mettaient l'accent sur des missions solo, comme ici où il faut construire une chaîne de 7 puyos.



puyo



» [Arcade] Exploitez les puyos-déchets à votre avantage pour faire des chaînes, comme ici avec les puyos violets.

même couleur, ils disparaissent en augmentant le score du joueur et en faisant tomber les puyos qui les surplombaient. Leur chute peut créer de nouveaux alignements, en chaîne. Quand des puyos tombés atteignent le haut de l'écran, la partie est perdue. Ça a l'air simple, dit comme ça, mais il y a bien sûr des complications. En mode solo, la vitesse de chute des puyos accélère progressivement. En multijoueur, il faut gérer des 'puyos-déchets' qui tombent de votre côté quand votre adversaire aligne des puyos classiques. Ces déchets ne disparaissent que quand des boules standards explosent à côté d'elles, ce qui complique pas mal le gameplay...

Puyo Puyo a démarré humblement – même pour un *spin-off*. Le jeu est sorti sur MSX2 et Famicom Disk System en octobre 1991, puis

**“ Toutes
les techniques
avancées
découlent
des mécaniques
de base ”**

Phong Tran

À LA PERFECTUYON

Besoin d'aide pour exploser les puyos de vos adversaires? Voici quelques astuces...

1 ENCHAÎNEZ LES CHAÎNES

Exploser deux alignements de puyos d'affilée balance plus de déchets chez l'adversaire que quand elles sont détruites en même temps – et l'effet est accentué quand les enchaînements se multiplient. Si vous pouvez enchaîner ainsi cinq alignements, vous devriez pouvoir écraser votre adversaire sans problème.

2 RESTEZ DANS LE COIN...

Si vous assemblez vos lignes au milieu de l'écran, vous risquez de vous retrouver avec une troisième colonne haute. Si elle atteint le sommet de l'écran, c'en est fini pour vous, quel que soit l'espace dont vous disposez à côté. Mieux vaut donc rester sur les bords et aligner des enchaînements contre les murs.

3 MONTEZ POUR SURVIVRE

Plus votre chaîne est plate, plus vous avez de chances de voir votre point de jonction enseveli sous des déchets. Si votre adversaire est du genre à déclencher de gros enchaînements, vous pouvez absorber plus de déchets avec une chaîne verticale, dont le point de jonction se situe à mi-hauteur.

4 GÉREZ LES DÉCHETS

Ne paniquez pas quand votre écran se remplit de déchets : n'oubliez pas que quand vous alignez des puyos standards, les déchets adjacents disparaissent en même temps. Optimisez donc vos alignements pour qu'ils soient en contact avec un maximum de déchets.

5 SOYEZ PÉNIBLE

La meilleure défense, c'est parfois l'attaque. Si votre adversaire semble prêt à frapper, peut-être devriez-vous déclencher rapidement une petite chaîne pour lui envoyer quelques déchets. Avec de la chance, ils bloqueront une chaîne si amoureuxment préparée...



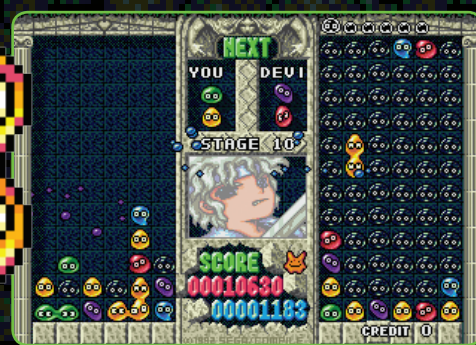
» [Arcade] On conseille aux novices de commencer avec la *beginner course*, aux décors et adversaires spécifiques.

► une autre version a été mise en vente comme jeu-cadeau dans le magazine *Famimaga* de Tokuma Shoten.

Ces versions mettent l'accent sur l'action en solo, avec un mode infini traditionnel, mais aussi un mode Mission qui demande au joueur de remplir certaines tâches, comme d'exploser 10 puyos simultanément ou de nettoyer l'écran de tous les puyos rouges. Dans ces premiers jeux, les joueurs devaient jongler avec six couleurs, aussi la difficulté était-elle assez élevée.

Le grand virage s'est produit en 1992 avec la version arcade de *Puyo Puyo*, conçue en partenariat avec Sega. Les couleurs de puyos sont réduites à 5 et le mode deux joueurs est ramené au premier plan. Pour justifier la présence de personnages de *Mado Monogatari* en tant qu'adversaires informatiques de plus en plus redoutables, le jeu s'appuie sur un scénario qui progresse par *cutscenes* interposées entre deux matchs. L'héroïne Arle a appris un nouveau sort, Owanimo, qui lui permet de se battre avec des puyos, aussi décide-t-elle, comme d'habitude, d'aller pourrir les plans du méchant de service, Satan (renommé Dark Prince en Occident).

La borne fonctionne bien au Japon et a donc rapidement droit à des portages sur presque tous les supports populaires du moment.



» [Arcade] En enchaînant 5 éclatements de puyos, vous pouvez rapidement écraser vos adversaires dans cette version de *Puyo Puyo*.

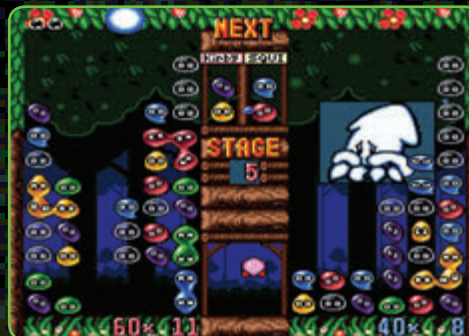
LES POTES À PUYO!

La galerie de personnages de *Puyo Puyo*



Malgré ses qualités évidentes, la borne ne fonctionne pas tellement en Occident, aussi le jeu est-il relooké pour espérer séduire le public non-japonais. Sa première itération – et la moins connue – c'est *Puzlow Kids*, une traduction officielle de la version Game Gear de *Puyo Puyo*, qu'on ne peut voir qu'en mettant une cartouche japonaise dans une console non-japonaise. Ce portage relativement fidèle n'est jamais sorti en Occident, car Sega lui a préféré une autre option plus intéressante commercialement : jouer la carte 'hérisson bleu'. Le casting des dessins animés *Sonic* remplace donc les personnages de *Mado Monogatari* dans *Dr Robotnik's Mean Bean Machine*. Mais à part ça, on note très peu de changements.

Sega n'est pas la seule à repérer le potentiel du gameplay de *Puyo Puyo*. En 1995, Nintendo décide aussi de relooker le jeu, cette fois



» [SNES] *Puyo Puyo* a mis du temps pour s'imposer – *Kirby's Ghost Trap* n'est sorti qu'en 1995.

dans les teintes roses, avec *Kirby's Ghost Trap* (*Kirby's Avalanche*, aux États-Unis). À la même époque, Spectrum Holobyte sécurise les droits du concept de *Puyo Puyo* auprès de Compile pour éditer *Qwirkles* sur Windows et Mac, avec des personnages originaux et l'appui du créateur de *Tetris*, Alexey Pajitnov. Disney Interactive fait pareil de son côté pour son 'Bug Drop' dans la compilation *Timon & Pumbaa's Jungle Games*. *Puyo Puyo* est partout, mais (presque) personne ne le sait...

Soyons honnêtes : le *Puyo Puyo* des origines n'est pas un jeu compétitif parfait, principalement à cause de deux problèmes de gameplay : premièrement, une partie entre deux joueurs de même niveau relativement pacifiques peut s'éterniser, sans mécanique qui pousse vers une conclusion de jeu forcée. Ensuite, même si l'on peut empêcher l'adversaire de déclencher des enchaînements avec un alignement ▶

“ J'espère que *Puyo Puyo* deviendra un jour un grand classique, comme les Echecs ou le jeu de Go ”

Phong Tran



» [Famicom Disk System] Des objets spéciaux sont au programme de cette version pré-arcade, dont cet énorme Puyo qui écrase tout sur son passage.

CONVERSIONS

Il y a presque autant de versions de *Puyo Puyo* que de puyos dans une partie endiablée...



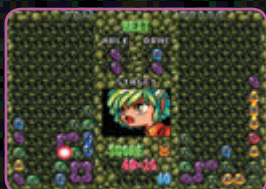
MSX2, 1991

□ Le jeu sur MSX2 n'a ni les *cutscenes*, ni l'habillage, ni les adversaires informatiques de la version arcade, mais il est le seul à disposer d'objets spéciaux comme le furoncle ou le puyo géant.



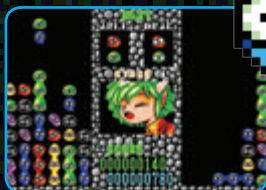
GAME GEAR, 1993

□ Une bonne conversion – les puyos sont simplifiés, mais le mode Mission est de retour pour les joueurs sans câble link. Les objectifs de mission et les menus sont traduits en anglais quand on met la cartouche dans une console occidentale.



PC ENGINE CD, 1994

□ Une belle conversion, qui inclut plus de voix digitalisées grâce au support CD. Ceux qui braveront le plus haut niveau de difficulté y découvriront aussi des scènes exclusives. Mais on se demande pourquoi ils ont opté pour de la *chip music*...



WINDOWS, 1994

□ Comme la version PC98, mais avec de la musique MIDI en lieu et place de la synthèse FM. Oh, et pas d'arrière-plan. C'est une horreur pour le faire tourner sur des machines d'aujourd'hui.



FAMICOM DISK SYSTEM, 1991

□ D'apparence encore plus simple que la version MSX2, celle-ci bénéficie pourtant du même gameplay. On peut remplacer les puyos par des bonshommes qui s'accrochent les uns aux autres avec leurs petits bras.



GAME GEAR (MEAN BEAN MACHINE), 1993

□ Comme sur Megadrive, l'habillage est différent et il y a un système de mot de passe. Le mode Mission est au programme, aussi – d'où l'intérêt de cette autre version.



GAME BOY, 1994

□ La seule vraie erreur de parcours. Le monochrome de la Game Boy ne permet pas de bien représenter les différentes couleurs de puyos. Injouable sans Super Game Boy. Et même là, les contrôles restent pourris.



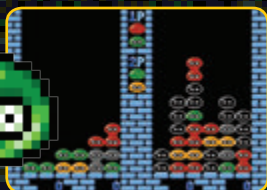
SNES (KIRBY'S GHOST TRAP), 1995

□ Une grosse refonte graphique et sonore, pour cette adaptation des mécaniques de jeu de *Puyo Puyo* à l'univers de Kirby. Le jeu a la même structure que l'original, mais un tout autre habillage.



ARCADE, 1992

□ La version arcade est la seule avec toutes les *cutscenes* en anglais, même si les noms des personnages ont été modifiés. Le niveau des adversaires informatiques diminue à chaque continue – une particularité propre à cette borne.



FAMICOM, 1993

□ C'est la mouture Famicom Disk System, un peu retouchée et collée dans une cartouche. L'écran-titre et le HUD sont un peu différents, mais c'est la seule différence entre ces deux versions Famicom.



FM TOWNS, 1994

□ Un autre portage fidèle, avec un arrière-plan plus sobre que sur Megadrive. Le petit plus, ici, c'est la musique qui bénéficie d'une instrumentation plus riche que dans les autres versions.



WINDOWS (TIMON & PUMBAA'S JUNGLE GAMES), 1995

□ Les chaînes se complètent rapidement, donc ça peut en dérouter plus d'un. Le jeu fait partie d'une compilation de mini-jeux et n'a donc ni personnages supplémentaires, ni missions à effectuer.



MEGADRIVE, 1992

□ Vu que la borne d'arcade tourne sur un système basé sur la Megadrive, ce portage est évidemment réussi – mais souffre des mêmes bugs. Les sons en prennent un coup, puisque la plupart des voix de l'arcade ont été sabordées.



SUPER FAMICOM, 1993

□ À cause de la résolution moindre que sur Megadrive, l'espace entre les deux côtés est réduit et les portraits sont relégués à l'arrière-plan. Les échantillons sonores sont meilleurs et plus nombreux que sur Megadrive.



SHARP X68000, 1994

□ Le coûteux ordinateur de Sharp a accueilli des tas de portages arcade fidèles, dont celui-ci. Les graphismes, les sons et le gameplay sont les mêmes que sur la borne japonaise, sans rien de plus, sans rien de moins.



MAC (QWIRKS), 1995

□ Ce clone officiel signé Spectrum Holobyte affiche des adversaires 3D repoussants de laideur, mais aussi des Qwirks de cristal dotés de fonctionnalités spéciales, comme l'élimination immédiate de tous les déchets de votre côté de l'écran.



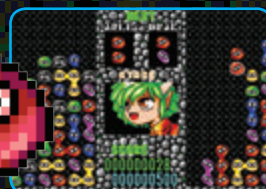
MEGADRIVE (MEAN BEAN MACHINE), 1993

□ La musique, les *cutscenes* et les graphismes ont été modifiés pour transformer *Puyo Puyo* en *Dr Robotnik's Mean Bean Machine*, et un système de mot de passe a été ajouté. Le gameplay est le même.



MASTER SYSTEM (MEAN BEAN MACHINE), 1994

□ Il y a tout le contenu de la version Game Gear, mais aussi les mêmes graphismes. Un portage potable, mais fainéant.



PC-98, 1994

□ L'ordinateur de NEC est bizarre : il excelle avec les images fixes et se vautre avec les animations. En conséquence, tout est ici redessiné en haute résolution, à l'exception des puyos. À part ça, c'est très proche de la version arcade.

ET LES AUTRES...

□ On croise *Puyo Puyo* dans des tas de compilations et de services en ligne, notamment au sein de la *Puyo Puyo Box* (PlayStation) ou de la *Sega Megadrive Ultimate Collection* (PS3/Xbox 360). Les versions qu'on y trouve viennent généralement de chez Sega, aussi *Mean Bean Machine* est-il souvent de la partie. Il existe aussi de nombreux clones non-officiels du jeu, comme *Super Foul Egg* sur Amiga.

Q & R À PHONG TRAN

Plus connu en ligne sous le pseudo de S2PID, ce joueur de haut rang a également écrit des guides officiels pour Sega



Racontez-nous votre première rencontre avec des puyos !

J'ai découvert le jeu avec *Puyo Pop* sur Game Boy Advance, quand j'étais au collège. Je n'arrivais pas à m'arrêter de jouer. Les mécaniques de jeu étaient passionnantes et les personnages drôles, cyniques et badins. J'en ai parlé à un membre de ma guilde *Phantasy Star Online*, qui connaissait la franchise et m'en a appris un peu plus. On a commencé à jouer ensemble en ligne sur la version PC de *Puyo Puyo Fever*, et j'ai découvert que c'était un dieu de *Puyo Puyo* quand il a commencé à me balancer des chaînes de 12 à la tronche ! Si je n'avais pas découvert ce jeu avec un joueur d'aussi haut niveau, ça ne m'aurait peut-être pas autant passionné. Ou alors, c'est parce que je suis masochiste...

Qu'est-ce qu'un nouveau venu doit avant tout apprendre à maîtriser pour bien jouer à *Puyo Puyo* ?

Je crois qu'il faut avant tout savoir visualiser comment les enchaînements vont se succéder avant de les déclencher. En d'autres mots, anticiper comment la

gravité va affecter les puyos. Ça vous aidera à améliorer vos enchaînements et à développer rapidement votre créativité. Je pense que la beauté de *Puyo Puyo* tient au fait qu'il n'y a pas de techniques mystérieuses planquées derrière des mécaniques de jeu complexes, comme des *hitboxes*, des *RNG* ou des combos qui nécessitent des manœuvres complexes. Si vous regardez comment jouent des pros de *Puyo*, ça ne peut que vous aider à concevoir vos propres enchaînements.

Quelle est votre version préférée du jeu, et pourquoi ?

En ce moment, c'est *Puyo Puyo Tetris*. C'est la seule version sur console HD et c'est là-dessus que je m'entraîne pour les tournois. C'est non seulement le seul *Puyo* sur la génération actuelle de consoles, mais c'est aussi celle qui bénéficie du meilleur netcode.

Pourquoi *Puyo Puyo* est-il toujours populaire après tant d'années ?

Je crois que *Puyo Puyo* est resté populaire parce que c'est un chef d'œuvre en termes de design de jeu vidéo et de direction artistique. Je me rappelle avoir lu quelque part que pendant le développement de *Puyo Puyo*, Moo Niitani est allé observer

les gens dans les salles d'arcade et qu'il a remarqué que les joueurs aimaient crier en même temps que les personnages. Alors il a mis des personnages de *Mado Monogatari* dans le jeu pour qu'ils s'insultent les uns les autres dans la grande tradition des animes de baston. Quand vous jouez bien, Arle crie 'Bayoen!' à tout bout de champ !

L'autre raison de son succès, c'est que ses mécaniques compétitives sont parfaites et le hissent au-dessus de ses concurrents. Les règles de tournoi de *Puyo Puyo* n'ont presque pas bougé depuis 1994, donc ça doit bien vouloir dire que c'est parfait, non ? Je crois que la meilleure façon d'expliquer la perfection de *Puyo Puyo*, c'est que toutes ses techniques de haut vol découlent de ses mécaniques de base. Les joueurs expérimentés exploitent pas mal de séquences différentes pour faciliter les enchaînements, mais on peut très bien s'en sortir sans avoir à les apprendre.

J'espère que *Puyo Puyo* deviendra un jour un grand classique, comme les Échecs ou le jeu de Go. Je rêve d'être un jour comme un de ces vieux messieurs qui jouent contre les enfants, dans les parcs. Sauf qu'à la place des plateaux de jeu, j'aurais une Switch avec *Puyo Puyo Tetris* !



► bien synchro, l'interaction entre les participants s'arrête là : on ne peut rien faire contre les déchets qu'on vous balance, ce qui implique qu'une chaîne de 5 alignements signe directement votre arrêt de mort. Ces soucis sont corrigés dans *Puyo Puyo 2*, avec l'ajout des dégâts croissant au fil du temps et la possibilité de compenser les déchets qui vous arrivent dessus avec vos propres chaînes. Tous les *Puyo Puyo* qui ont suivi depuis s'appuient sur les fondements de ce deuxième volet.

En 1999, *Puyo Pop* sur Neo-Geo Pocket Color est le premier *Puyo Puyo* à débarquer en Occident sous son vrai nom. Mais la plus célèbre création de Compile... n'appartient plus à Compile. Suite à de graves soucis financiers, la société a été revendue à Sega en 1998, et développera des jeux sous licence *Puyo Puyo* pendant les deux années qui suivront. Cependant, le développement de la série sera ensuite confié à la Sonic Team, d'abord avec *Puyo Pop* sur Game Boy Advance. Quelques années plus tard, Sega abandonnera la franchise en Occident, aussi les fans n'auront-ils d'autre choix que de se tourner de nouveau vers l'import après *Puyo Pop Fever*.

Malgré tout, la série fonctionne toujours bien. En 2016, le dernier "pur" volet en date de la série, *Puyo Puyo Chronicles*, sort sur 3DS au Japon. Et même si le marché du *puzzle game*

* [Switch] Si Phong Tran vous propose une petite partie de *Puyo Puyo Tetris*, fuyez. Votre vie (ou en tout cas, votre ego de joueur de *Puyo Puyo*) en dépend.



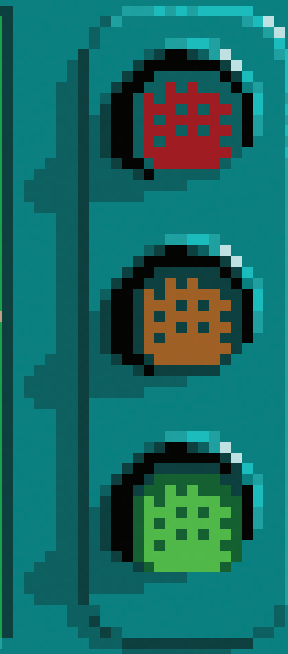
mobile *free-to-play* est plutôt saturé, *Puyo Puyo Quest* est tout de même le plus lucratif des *free-to-play* de Sega au Japon. *Puyo Puyo* revient en Occident sur Switch, en 2017, dans le surprenant cross-over *Puyo Puyo Tetris*, qui réussit admirablement à marier ces deux grosses pointures du *puzzle game*.

Ce retour est la parfaite occasion pour rappeler à quel point *Puyo Puyo* est excellent à deux joueurs – d'autant qu'il est facile de trouver des adversaires sur *Puyo Puyo Tetris*. Le jeu n'a que peu changé ces 20 dernières années, mais qu'on le découvre sous les traits de Dr Robotnik, de Kirby ou de Qwirks, on ne peut que constater l'indéniable solidité de son game design. Quiconque ose affirmer le contraire est un puyo-déchet. ★

“ Les mécaniques compétitives sont parfaites sous tous les angles ”

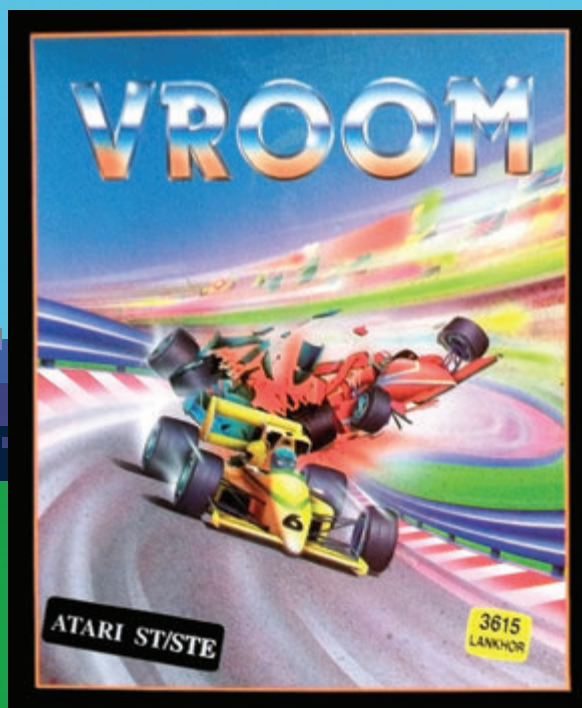
Phong Tran





Over

Score



and Prix of Japan Fuji Yama

ore 276 Stage 1 Lap 0



Vroom

UN NOM À LA CON, MAIS UN SUPER JEU

» ATARI ST » 1991 » LANKHOR

La réputation de Lankhor s'est forgée dans l'aventure – *Le manoir de Mortevielle* et sa suite, *Maupiti Island* –, mais l'éditeur français a surpris tout le monde en signant un des plus mythiques jeux de F1 de l'ère Atari ST, *Vroom*. Loin des simulations horriblement précises et exigeantes que Geoff Crammond concoctait à l'époque, *Vroom* met de côté les réglages d'attributs complexes pour une approche résolument plus arcade. Si vous vous cassez, pas de souci : on vous remet sur le circuit et roule ma poule. La quintessence de la course pour le fun, en somme. Les graphismes de *Vroom* ont été loués par la presse et les joueurs, et passent encore plutôt bien, aujourd'hui. L'impression de vitesse est excellente, avec les objets aux abords de la route et ces concurrents qui foncent à pleine bourre. *Vroom* allie sprites et éléments vectoriels – une technique peu courante à l'époque, mais qui fonctionne à merveille. Le jeu est aussi sorti sur Amiga, puis sur PC, mais la mouture Atari ST d'origine est quand même un peu au-dessus.

Sur tous les supports, la prise en main est impeccable, surtout si l'on opte pour un pilotage à la souris. Ça peut sembler dingue, comme idée, et pourtant : une fois qu'on s'y habitue, on se rend compte que c'est le meilleur choix pour négocier avec précision les nombreux virages vicieux des six circuits du jeu – auxquels six autres viendront s'ajouter l'année suivante dans un *data disk*. ★

RÉTROVIRUS



LE TOP

MSX

MADE IN OCCIDENT

La tentative de Microsoft d'imposer un microordinateur 8-bits standardisé a surtout réussi au Japon, mais les développeurs japonais ne sont pas les seuls à s'être intéressés au MSX, comme le prouvent les 20 jeux de cette sélection de titres conçus en Europe ou aux États-Unis...

Temptations

□ GENRE : Plateforme □ ANNÉE : 1988
□ DÉVELOPPEUR : Topo Soft

CHAUD, C'EST AU MOINE !

Cinq raisons d'avoir foi en ce jeu de plateforme peu connu

Le MSX a bien fonctionné en Espagne, où le développement a connu un véritable âge d'or à l'ère 8-bits. Logiquement, bon nombre des jeux de notre sélection occidentale viennent d'Espagne, dont *Temptations*. On y incarne un vieux moine qui doit traverser 4 niveaux infestés de monstres, qu'il doit éliminer avec ses flèches ou autres armes. Le jeu n'est pas innovant, mais il est si bien conçu à tous les niveaux, du game design aux graphismes, qu'il mérite vraiment le détour.

Comme bien des jeux 8-bits, **LA DIFFICULTÉ EST RELEVÉE** – n'espérez pas finir le jeu à la première partie. Même pas le premier niveau.

Les power-ups des armes s'accompagnent **DE TRANSFORMATIONS** : des ailes, des nageoires, etc.

C'est une vraie **DÉBAUCHE DE COULEURS** sans attribut *clash*, qui démontre les capacités graphiques du hardware.

Les 4 niveaux du jeu offrent **DES ENVIRONNEMENTS VARIÉS** : cimetière paroissial, forêt dense, sections sous-marines...

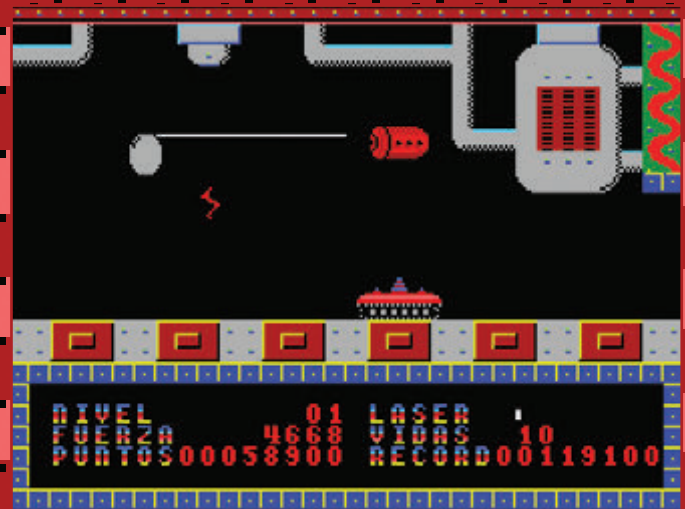
L'excellent **LEVEL DESIGN** indique clairement les objectifs, et tout échec est mérité.



Zaxxon

□ DÉVELOPPEUR : Electric Software □ GENRE : Shoot-'em-up □ ANNÉE : 1985

Le hardware du MSX a beaucoup de points communs avec celui d'autres machines de l'époque, et bien que ces supports ne soient pas cross-compatibles, les portages de l'un à l'autre étaient assez faciles. La ColecoVision était de ceux-ci, et l'éditeur Electric Software, à l'existence très éphémère, a publié le portage de l'excellente version Coleco de *Zaxxon*, sortie en 1983. La conversion est identique à l'original, avec un petit avantage : on n'est pas obligés de jouer avec les inconfortables manettes de la ColecoVision ! *Zaxxon* a même eu droit à deux portages sur MSX : la version cassette européenne n'a rien à envier à la cartouche de Pony Canyon, sortie également au Japon et ailleurs en 1985. Les deux versions sont très jouables, mais le portage occidental bénéficie d'un scrolling plus rapide et de visuels un poil plus nets.



The Last Mission

□ DÉVELOPPEUR : Opera Soft □ GENRE : Shoot-'em-up □ ANNÉE : 1987

Les Espagnols d'Opera Soft signent ici un concept original, à savoir un shoot-'em-up futuriste où l'on contrôle un tank en deux parties. La tourelle est détachable et peut voler de son côté, pour blaster plus facilement les myriades d'ennemis qui infestent chaque écran. Détail d'importance, vous ne perdez une vie que quand la tourelle est détruite, aussi une séparation d'avec les chenilles au bon moment peut-elle vous sauver la peau...

Mieux encore, le level design du jeu vous pousse à laisser vos chenilles derrière vous pour avancer dans les airs avec votre tourelle, par exemple, quand la route au sol est bloquée par un mur uniquement destructible par-derrière. Il faut donc trouver un autre chemin pour abattre l'obstacle et se regrouper. C'est loin d'être un jeu facile, mais si vous êtes agile et persévérant, vous allez adorer.

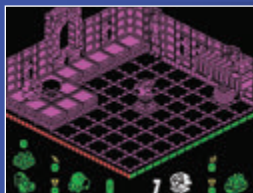
DU SPECTRUM AU MSX

Grâce à son processeur Z80, le MSX pouvait accueillir facilement des portages ZX Spectrum – dont ces 4 incontournables.

Head Over Heels

□ DÉVELOPPEUR : Ocean Software
□ GENRE : Plateforme isométrique □ ANNÉE : 1987

Le classique isométrique de Jon Ritman et Bernie Drummond est aussi réussi sur MSX que sur les autres supports où il est sorti. C'est graphiquement proche de la version Spectrum, et tout aussi jouable.



Knight Lore

□ DÉVELOPPEUR : Ultimate Play The Game
□ GENRE : Plateforme isométrique □ ANNÉE : 1985

Impossible de parler de plateforme isométrique sans évoquer la plus grande aventure de Sabreman, d'autant que le moteur 'Fimation' si efficace sur Spectrum a intégralement survécu à la conversion. Il existe aussi une version cartouche japonaise, éditée par Jaleco.



Pac-Mania

□ DÉVELOPPEUR : Grandslam Entertainment
□ GENRE : Labyrinthe □ ANNÉE : 1988

Ce portage du hit d'arcade de Namco évite en grande partie le *color clash* et se tient plutôt bien dans son ensemble – d'autant que c'est le seul *Pac-Mania* officiel sur MSX, car la cartouche japonaise ne fonctionne que sur MSX2.



WEC Le Mans

□ DÉVELOPPEUR : Imagine Software
□ GENRE : Course □ ANNÉE : 1988

Le bruit de moteur est insupportable, mais pour le reste, c'est une belle adaptation du jeu de course d'arcade de Konami. Ça tourne plutôt bien pour du hardware 8-bits et le rendu des virages et des pentes est impressionnant.



Valkyr

□ DÉVELOPPEUR : Gremlin Graphics
□ GENRE : Shoot-'em-up □ ANNÉE : 1985

Le premier jeu MSX de Colin Dooley a l'air simpliste, certes, mais c'est une variation intéressante des shooters d'arcade classiques à la *Galaga*. Au lieu d'attaquer en formation, les saletés que vous affrontez volent anarchiquement, tandis qu'un Ovni flotte en haut de l'écran et vous tire dessus quand vous le touchez. Les ennemis abattus laissent derrière eux du plasma, qui charge une bombe qui explosera le masque menaçant en haut de l'écran – mais seulement si vous chargez ladite bombe dans le temps imparti.



Who Dares Wins II

□ DÉVELOPPEUR : Alligata Software
□ GENRE : Shoot-'em-up □ ANNÉE : 1986

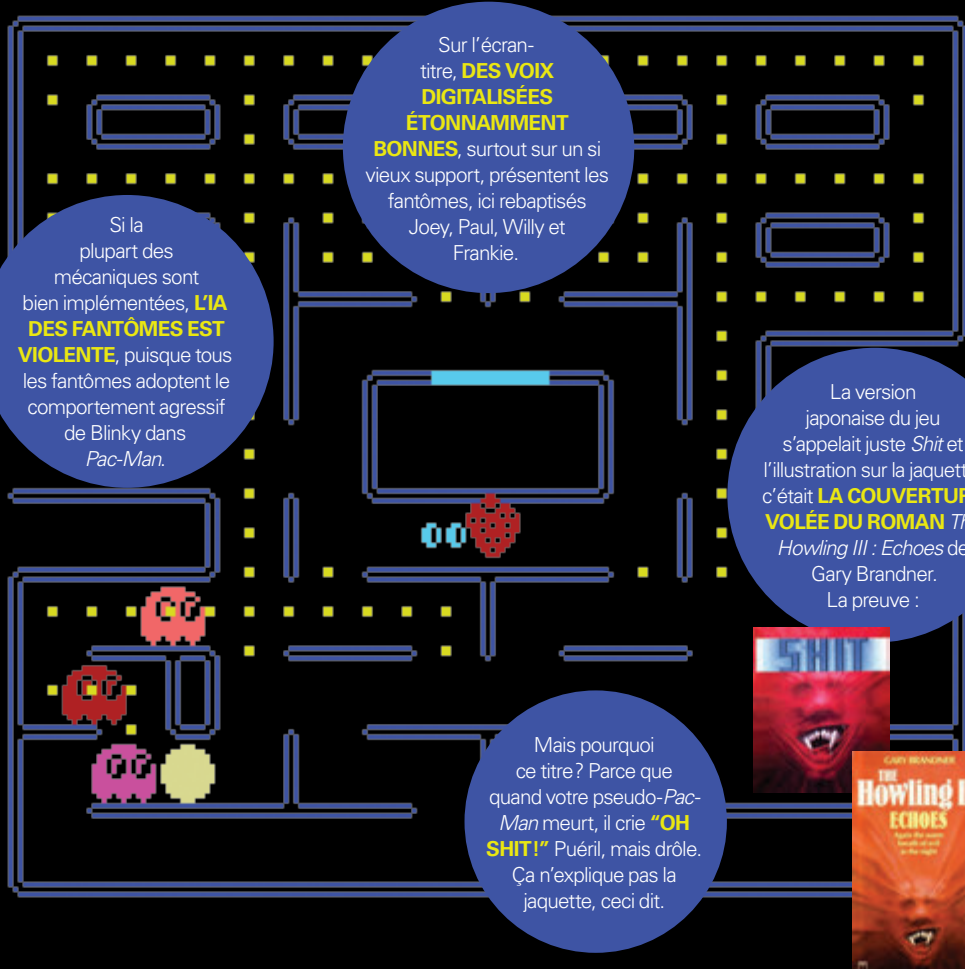
À première vue, ce portage de ce jeu à la *Commando* ressemble à une conversion directe du jeu Spectrum, mais en réalité, il exploite bien le hardware du MSX pour éliminer complètement les *attribute clashes*, en ajoutant en prime quelques couleurs. Ce n'est pas le jeu le plus original de l'univers, mais ça se laisse bien jouer, grâce à un bon design des niveaux et à des contrôles réactifs.



Oh Shit! □ DÉVELOPPEUR : Aackosoft □ GENRE : labyrinthe □ ANNÉE : 1985

DANS LE VENTILLO...

Derrière ce titre très fleuri se cache un clone éhonté de *Pac-Man*, qui recèle pourtant de bonnes petites choses intéressantes... Allez, hop, marchons dedans, du pied gauche!



Goody □ GENRE : Plateforme □ ANNÉE : 1987
□ DÉVELOPPEUR : Opera Soft

VOLEUR DE MON CŒUR

Un jeu de plateforme original signé Opera Soft.

Envie d'un petit casse façon 8-bits ? Ne cherchez plus : dans *Goody*, vous êtes un cambrioleur vétéran qui décide d'aller vider les coffres de la Banque d'Espagne. Mais pour ce faire, vous devrez trouver le code d'accès aux coffres et affronter toutes sortes d'ennemis qui se dresseront sur votre route, y compris des serpents et... la Lune.

En plus d'être un jeu de plateforme-aventure bien ficelé, *Goody* se distingue par sa réalisation qui tire bien parti du hardware MSX. Chaque écran déborde de couleurs et le style graphique rappelle les premiers jeux console japonais – Goody le voleur semble sorti d'un jeu Famicom ou SG-1000. Le succès du jeu a donné lieu à un portage MSX2 en 1988, avec des graphismes améliorés, mais aussi à des remakes de fans et des suites isométriques sur téléphones mobiles.



Desolator

□ DÉVELOPPEUR : Gremlin Graphics □ GENRE : Shoot-'em-up □ ANNÉE : 1986

Chaque machine des années 80 se doit d'avoir son clone de *Defender*, et sur MSX, c'est encore Colin Dooley qui s'y colle. Le jeu s'inspire énormément de son modèle en arcade, sauf qu'il n'y a personne à sauver : l'action se concentre sur le dégommeage aérien. N'allez pas croire que ça rend le jeu plus facile pour autant, la difficulté est aussi haute que sur le shooter en boucle de Williams Electronics.

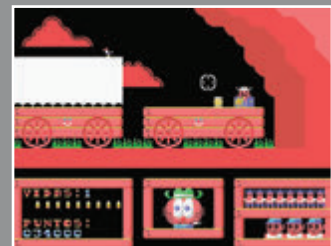
Desolator se distingue par son excellente technique. La vitesse du jeu est impressionnante, avec un scrolling d'une fluidité sans faille. Et tout ça, avec des tas d'ennemis à l'écran et une mini-carte totalement fonctionnelle. Les effets d'explosion des ennemis sont sympathiques également, mais moins que la pyrotechnique qui accompagne votre mort. Ça atténue un peu l'irritation de s'être fait avoir.



Colt 36

□ DÉVELOPPEUR : Topo Soft □ GENRE : Shoot-'em-up □ ANNÉE : 1987

C'est étonnant de trouver un jeu de ce type sur MSX, sans le moindre lightgun, mais ce titre de Topo Soft vaut tout de même le coup d'œil. Vos réflexes et votre mémoire vont être mis rudement à l'épreuve dans ce tir en galerie, où les ennemis apparaissent à des positions prédéterminées avant de vous tirer dessus. Ils ne ratent jamais leur cible, alors vaut mieux tirer le premier – et ce n'est pas simple, à cause d'un curseur lent et d'un écran à scrolling vertical. Cette exclu MSX exploite bien les capacités graphiques de la machine, avec des tas de couleurs et de beaux sprites.



Livingstone Supongo

□ DÉVELOPPEUR : Opera Soft □ GENRE : Plateforme □ ANNÉE : 1986

DOCTEUR GOÉLAND, JE PRÉSUME

Un vrai bonheur, que ce portage MSX...

Sans doute un des meilleurs titres de l'éditeur espagnol Opera Soft. Le joueur doit traverser des jungles pleines de danger, des rivières périlleuses et autres joyeusetés, avec un arsenal limité et une perche de saut bien pratique. Si le jeu est sorti sur plusieurs machines (notamment sous le titre *Livingstone, I Presume*), la version MSX est extrêmement soignée : les capacités graphiques de l'ordinateur sont pleinement exploitées, dans un jeu très coloré, en écrans fixes.



Space Walk

□ DÉVELOPPEUR : Mastertronic □ GENRE : Shoot-'em-up □ ANNÉE : 1985

Quelques jeux Ultimate sont sortis sur PSX, mais pas l'emblématique *Jetpac*. Mastertronic compense cette absence avec ce jeu au gameplay similaire. L'objectif est ici d'attraper un satellite défectueux pour le ramener à son vaisseau, en évitant les astéroïdes et les ferrailleurs spatiaux concurrents. Il n'y a pas de plateformes pour souffler, et si votre satellite touche la surface de la planète, vous perdez une vie. *Space Walk* n'est globalement pas aussi bien fichu que son modèle, mais il vous tiendra occupé quelque temps.



Lazy Jones

□ DÉVELOPPEUR : Terminal Software
□ GENRE : Compilation de mini-jeux □ ANNÉE : 1985

Également disponible sur d'autres supports (notamment le C64 et le ZX Spectrum), cette compilation de mini-jeux – un genre encore rare à l'époque – rassemble plusieurs petites activités très arcade (14, pour être exact), qui reprennent pour la plupart le principe de jeux connus, aux côtés de quelques mini-jeux originaux. La version MSX est très propre et tire bien parti des capacités de la machine.



Master Of The Lamps

□ DÉVELOPPEUR : **Activision**
□ GENRE : **Musique** □ ANNÉE : **1985**

On oublie souvent, hélas, l'existence de ce pionnier du jeu musical. Outre son importance historique, il bénéficie d'un habillage oriental original et de visuels assez psychédéliques. Le joueur y incarne un prince devant remettre trois génies dans leurs lampes. Pour ce faire, il va devoir voler en tapis volant d'un antre à l'autre, dans une chouette séquence en pseudo-3D, et relever des défis musicaux à la Simon pour récupérer des morceaux de lampe. Quand suffisamment de fragments sont récoltés, on peut reconstruire l'objet et donc emprisonner un génie.



Trail

□ DÉVELOPPEUR : **Kotai**
□ GENRE : **Course** □ ANNÉE : **1989**

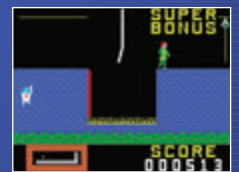
Ce jeu de motocross conçu par un jeune fan talentueux du MSX montre ce qu'il est possible de faire avec le MSX-BASIC. *Trails* est un peu un *Excitebike* en écrans fixes, jouable à deux. L'objectif, c'est d'aller le plus loin possible. Évidemment, des embûches se dressent sur la route : rampes, murs, plans d'eau... Le jeu est très joli, et ne pâtit pas tellement de sa lenteur. Cerise sur le gâteau, on a droit à de la musique *in-game*. Comme quoi entre de bonnes mains, un générateur de son programmable peut faire des merveilles...



Hunchback

□ DÉVELOPPEUR : **Ocean Software**
□ GENRE : **Plateforme** □ ANNÉE : **1984**

Le défi proposé par *Hunchback* est simple et accrocheur : il faut sauter par-dessus les soldats pour faire sonner la cloche. Ce n'est pas facile, mais pas de quoi décourager les cœurs vaillants, au contraire. C'est un des plus anciens titres de notre sélection, aussi n'exploite-t-il pas pleinement le hardware, mais cette conversion d'un jeu d'arcade affiche tout de même de beaux grands sprites colorés, grâce à la puce graphique TMS9918.

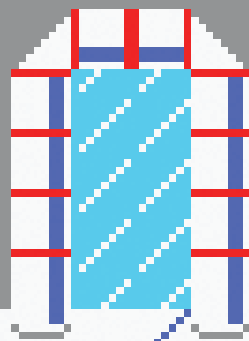


Ale Hop! □ DÉVELOPPEUR : **Topo Soft** □ GENRE : **Plateforme** □ ANNÉE : **1988**

COURS, TRUC ALIEN, COURS...

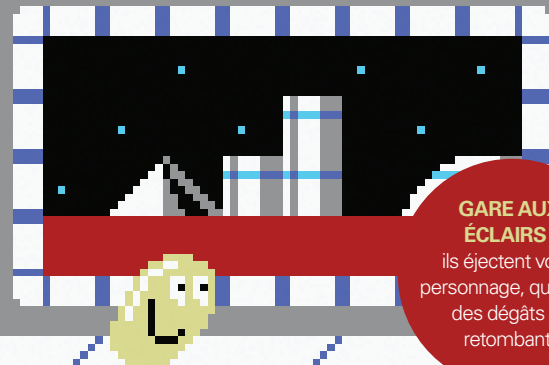
Un jeu MSX que les autres peuvent jalouser...

On ne sait pas pourquoi on dirige ce machin souriant, ni pourquoi il saute dans un vaisseau spatial entre deux niveaux. Et en fait, on ne sait pas non plus ce que veut dire le titre, mais qu'importe : c'est une superbe exclusivité MSX aussi réussie que *Metro-Cross*, le jeu d'arcade de Namco dont il s'inspire ostensiblement...



Ces SKATES

permettent d'avancer vite, et sont bien plus manœuvrables sur la glace que vos petits petons extraterrestres.



GARE AUX ÉCLAIRS :

ils éjectent votre personnage, qui subit des dégâts en retombant.

Attrapez ces PETITS BONSHOMMES

pour gagner du temps supplémentaire. Croyez-nous, ce n'est pas du luxe.

Sur LA GLACE,

vous avancez plus vite, mais n'avez aucun contrôle sur votre vitesse. Bref, vous prenez de gros risques.

Ces BARRIÈRES NOIRES

vous ralentissent méchamment, histoire de vous empêcher d'arriver au bout dans les temps.



IL ÉTAIT UNE FOIS...

STAR ROGUE SQUADRON

Quiconque a jamais vu *Star Wars* a un jour rêvé de piloter son propre vaisseau. Factor 5 et LucasArts ont exaucé ce vœu en assurant le spectacle avec la trilogie des *Rogue Squadron*. Et là, on aurait pu vous mettre un jeu de mots tout pourri avec la Force, mais ne pas le faire, nous avons préféré.

L'image de *Star Wars* était bien différente, il y a une petite vingtaine d'années, avant que *La Menace Fantôme* ne vienne diviser les fans

avec ses midichloriens, sa profusion d'images de synthèse et son Jar-Jar. D'aucuns pourraient même arguer que les sacrilèges ont commencé un peu avant, à la ressortie de la trilogie originelle, certes bellement restaurée, mais sans Han Solo qui tire le premier. Mais laissons ces polémiques à d'autres, car cette période nous a aussi offert certaines des plus belles réussites vidéoludiques de l'univers *Star Wars*. Il y a eu des ratages, bien sûr, mais des *Dark Forces* et autres *X-wing* nous ont fait voyager comme jamais dans cette galaxie très lointaine. Et puis,

il y a eu *Rogue Squadron*, évidemment, dont les origines remontent à un jeu LucasFilm Games sans rapport avec *Star Wars*.

"On était fascinés par les moteurs d'environnements 3D en temps réel depuis le classique des ordinateurs Atari 8-bits *Rescue On Fractalus*, du début des années 80", nous raconte Julian Eggebrecht, cofondateur de Factor 5. "D'ailleurs, on avait commencé à travailler sur une suite sur Amiga, *Return To Fractalus*, avant de la mettre de côté, quand on a vu que le hardware n'aurait pas permis de servir le concept. Quelques années plus tard, en 1994, la première génération de consoles taillées pour la 3D a eu ce qu'il fallait pour qu'on retente le coup, et donc nous avons re-signé un contrat avec LucasArts pour *Return to Fractalus*. Par chance, c'était à l'époque où ils avaient signé un accord d'exclusivité pour produire trois jeux *Star Wars* sur la toute nouvelle Nintendo 64. On les a suppliés de nous donner accès à la licence, et le président de LucasArts de l'époque, Jack Sorensen, nous a finalement donné le feu vert pour transformer notre projet *Fractalus* en titre *Star Wars*."

Les développeurs s'inspirent aussi de *Shadows Of The Empire*, un titre de lancement de la Nintendo 64 globalement moyen, mais avec quelques belles qualités : "Le niveau de *Shadows Of The Empire* en snowspeeder sur Hoth était largement la séquence la plus fun et la plus jouable du jeu. Notre argumentaire, c'était



» [PC] Si l'affichage par défaut est à la troisième personne, cette vue cockpit plonge le joueur au cœur de l'action !

STAR WARS[®]

ROGUE SQUADRON[™]



de partir de ça et de l'étoffer", nous explique Ryan Kaufman, vétéran de chez LucasArts. Cette approche arcade distingue immédiatement le projet des autres simulations de combat *Star Wars* :

"On n'a jamais eu l'intention de faire un *X-wing* sur console," confirme Ryan. "La franchise *X-wing* marchait assez bien, mais on voulait que *Rogue Squadron* soit plus accessible pour le public console, habitué à d'autres types de gameplay."

Factor 5 et LucasArts se partagent le travail, et chacun s'occupe de différents aspects du jeu : "Factor 5 a programmé le moteur, en étroite collaboration avec Nintendo pour exploiter au maximum la N64. Ils ont composé la musique et l'idée est d'eux", nous dit Ryan. "Chez LucasArts, on les a aidés à élaborer le contenu, pour qu'il s'intègre parfaitement dans l'univers *Star Wars*. C'était d'ailleurs mon rôle. J'étais *level designer* à cette époque et j'avais travaillé sur *Outlaws* et *Jedi Knight*. Je n'y connaissais pas grand-chose en simulations de combat, mais je savais comment concevoir un niveau qui raconte une histoire."

"Je voulais que *Rogue Squadron* soit un grand jeu d'action ouvert qui rejoint les films, mais Lucasfilm ne m'a pas permis tout cela", se souvient Julian. "Ils ne m'ont pas autorisé à mélanger du contenu original avec les batailles des films." Finalement, le jeu s'appuiera sur d'autres sources *Star Wars* : la série de romans *X-wing*. "Au début, Mark Haigh-Hutchinson avait trouvé quelques idées de missions ▶

AUX COMMANDES...



JULIAN EGGBRECHT
Producteur, *Rogue Squadron*
Réalisateur, *Rogue Leader* et
Rebel Strike



MIKE KEITH
Programmeur, *Rogue Leader* et
Rebel Strike



RYAN KAUFMAN
Auteur/Level designer,
Rogue Squadron



CHRIS CRAWFORD
Concepteur de missions
Rogue Leader et
Rebel Strike



JAMIE UHRMACHER
Concepteur de missions
Rogue Leader et
Rebel Strike



► intéressantes dans les romans", raconte Ryan. "Le joueur incarnait un membre de l'escadron *Rogue Squadron*, après *Le Retour du Jedi*. C'est de là que vient la mission 'Mon Calamari'. Sauf erreur, cette histoire vient d'un des romans ou d'un comics."

Mais l'envie de reprendre une trame de l'univers *Star Wars* étendu est finalement mise au rencard en faveur d'une approche plus commerciale qui permet au jeu de combler les trous entre les films, comme l'explique Ryan : "Kevin Schmitt (le *lead level designer*) et moi, on a harcelé Mark pour que Luke Skywalker soit le personnage principal du jeu et que les missions se déroulent entre *Un Nouvel Espoir* et *L'Empire contre-attaque*. Il a cédé!"

Reste à établir l'ambiance du jeu. "Quand on fait un jeu de combat spatial *Star Wars* en 3D, on se tourne bien sûr en premier lieu vers le jeu vectoriel d'Atari, de 1983", explique Julian. "Je voulais mélanger le gameplay ouvert et intuitif de *Rescue On Fractalus*

avec la mécanique, sur rails viscéralement cinématographique du jeu d'Atari."

"Ça s'est avéré très compliqué pour les programmeurs", ajoute Ryan. "Ça n'a pas été facile de régler les contrôles de vol. C'est très différent, de diriger un snowspeeder et un X-wing. Mark Haigh-Hutchinson en a bavé. Il venait nous voir après avoir bossé une journée entière sur les commandes, avec l'espoir d'avoir trouvé les bons réglages, mais on secouait la tête en disant 'désolé, ce n'est pas encore tout à fait ça'. Mais il a persévéré, il a été très imaginatif et il a fini par trouver quelque chose de très spécial."

Ce n'est pas le seul problème que rencontre l'équipe de développement : si la N64 affiche de la 3D sans souci, programmer des déplacements en 3D n'est pas une promenade de santé : "L'autre gros souci, ça a été l'IA ennemie", raconte Ryan. "Ils ne pouvaient pas voler par eux-mêmes, ça aurait demandé beaucoup trop de puissance de calculer les trajectoires de vol en temps réel, alors on a établi des trajectoires préétablies. Croyez-le ou non, mais les trajectoires des Tie et autres ennemis sont pour la plupart précalculées. Il n'y en a qu'une poignée qui vole librement. Et curieusement, ce sont les moins sympas à affronter!"

Vers la fin du développement, un autre souci pointe le bout de son nez : il s'avère que le jeu que l'équipe a conçu n'est pas fait pour une N64 standard. "On a commis l'erreur de développer le jeu de A à Z avec l'extension mémoire, sans limiter l'accès à cette mémoire", nous confesse Julian. "On a eu peur de ne jamais pouvoir tout faire rentrer dans les 4 Mo d'une N64 normale."

“On a eu le feu vert pour inclure en secret le Starfighter Naboo”

Julian Eggebrecht

LucasArts et Factor 5 envisagent donc deux solutions : "Tout en travaillant d'arrache-pied sur des techniques de compression, on a suggéré à Nintendo de transformer le problème en atout en mettant en vente l'extension mémoire hardware. Ils n'avaient pas envisagé de le sortir en standalone, ça devait être intégré au 64DD", nous dit Julian. "Heureusement pour nous, les gens d'Acclaim qui bossaient sur *Turok 2* ont rencontré les mêmes soucis de mémoire et ont également suggéré la même chose à Nintendo. Ça a achevé de les convaincre de mettre l'extension en vente." Finalement, l'équipe de *Rogue Squadron* réussit à faire entrer le jeu dans une cartouche N64 standard, mais les joueurs qui ont acheté l'*Expansion Pak* ont droit à une version du jeu en haute résolution.

Malgré les difficultés, Ryan se souvient aussi de bons moments : "Les types de Factor 5 étaient des designers et des programmeurs typiquement console, alors intégrer des trucs cachés à déverrouiller dans le jeu... c'était une évidence, pour eux. Une obligation, même ! Et quand on a su qu'ils allaient mettre des secrets, forcément, on a joué le jeu, chez LucasArts. J'ai créé le niveau du Canyon du Mendiant et le niveau bonus de Hoth. Jeff Kung a conçu celui de l'Étoile Noire – le genre de truc



» [PC] La distance d'affichage limitée par un brouillard est le principal compromis graphique dans *Rogue Squadron*.

DANS LE HANGAR

La plupart des vaisseaux emblématiques de la saga *Star Wars* sont jouables dans les *Rogue Squadron*...



X-WING
ROGUE SQUADRON/ROGUE
LEADER/REBEL STRIKE



A-WING
ROGUE SQUADRON/ROGUE
LEADER/REBEL STRIKE



FAUCON MILLENNIUM
ROGUE SQUADRON/ROGUE LEADER/
REBEL STRIKE



SLAVE 1
ROGUE LEADER/REBEL STRIKE



**STARFIGHTER
JEDI**
REBEL STRIKE



Y-WING
ROGUE SQUADRON/ROGUE
LEADER/REBEL STRIKE



B-WING
ROGUE LEADER/REBEL STRIKE



AIRSPEDER T-47
ROGUE SQUADRON/ROGUE
LEADER/REBEL STRIKE

QUESTIONS À JAMIE UHRMACHER

Le concepteur de missions de *Rogue Leader* et de *Rebel Strike* revient sur le développement, avec un zeste de consensual...



» [GameCube] Pas facile, d'abattre cette plateforme de tir impériale dans la mission de protection des collecteurs de gaz de Bespin.

dont tout le monde rêve." Mais un des secrets du jeu occulte tous les autres : "Vers la fin du développement, on s'est mis d'accord pour intégrer le Starfighter Naboo comme bonus très, très secret, et on a réussi à garder ça caché jusqu'à la sortie du film", souligne fièrement Julian.

Star Wars : Rogue Squadron sort en décembre 1998 sur N64 et PC et séduit la critique et les joueurs. La combinaison de vol libre et de contrôles intuitifs est une réussite, tout comme la variété des missions et situations. Techniquement, c'est également remarquable et rares sont les jeux N64 qui peuvent rivaliser sur ce point. Le succès commercial dépasse les espérances des développeurs : "Le jeu est sorti pile entre les versions remastérisées

Qu'est-ce que ça fait de travailler sur de telles licences ?

Le premier jeu sur lequel j'ai travaillé, c'est *Rogue Leader*. C'était une expérience mémorable, excitante et épuisante. On était une petite équipe qui brûlait de faire ses preuves et on s'est défoncés pour faire le meilleur jeu de lancement de la GameCube. Je suis enchanté d'avoir pu commencer ma carrière dans le développement sur ce projet, avec cette équipe.

Travailler sur GameCube avait aussi d'autres avantages ?

La puissance graphique supplémentaire nous a permis de concevoir les graphismes *Star Wars* les plus réalistes de l'époque. Et ça, c'est grâce au talent et au travail des ingénieurs et des artistes de Factor 5. Ils ont exploité la moindre astuce pour pousser le hardware de la Gamecube dans ses derniers retranchements.

On nous a dit que le développement de *Rebel Strike* a été compliqué. Pourquoi donc ?

Le développement de *Rebel Strike* a eu son lot de difficultés, mais ce n'était rien à côté de la courbe d'apprentissage de *Rogue Leader*, ses délais réduits et les grandes attentes. La plupart des difficultés ont tourné autour des sections avec les personnages. On a d'abord dû modifier le moteur de vol pour qu'il supporte des environnements intérieurs et les systèmes de portails et de secteurs. Nos outils de développement vieillissants n'étaient pas faits pour.

Pourquoi avez-vous ajouté des séquences à la troisième personne ?

On ne voulait pas faire des 'missions supplémentaires pour *Rogue Leader*'. On s'est dit qu'un bon jeu, ce serait un tiers comme avant, un tiers d'amélioration, et un tiers de nouveauté. Les séquences à pied étaient cette nouveauté. Les précédents jeux connectaient le joueur aux vaisseaux, pas aux pilotes. Notre but, c'était d'assouvir le fantasme d'incarner Luke, Han et Leia.

Comment voyez-vous tout cela, aujourd'hui ?

Ces niveaux avec les personnages étaient la partie la moins convaincante du jeu, quand c'est sorti. Et ils ont mal vieilli, surtout depuis



» [GameCube] La plupart des critiques envers *Rebel Strike* visaient les séquences à pied à la troisième personne.

l'émergence des *cover shooters* à la troisième personne à la *Gears Of War*. De même, les modèles des personnages et leurs animations ont plus mal vieilli que les véhicules ou les environnements.

Quel a été le plus gros problème que vous ayez rencontré en termes de gameplay ?

On a sous-estimé la courbe d'apprentissage pour concevoir un shooter à la troisième personne. On n'avait que peu d'expérience dans le genre et on s'est inspirés des mauvais jeux. On s'est d'abord basés sur *Robotron*, qui a une vue de dessus verrouillée et des hordes d'ennemis. Ce type de vue ne peut pas véhiculer l'aspect cinématographique des *Star Wars*. Et puis, abattre des Stormtroopers par centaines, ce n'était pas dans le ton. On s'est aussi inspirés des commandes précises de *Devil May Cry* et de ses combats très spectaculaires, mais c'était un jeu de combat de mêlée et ça ne collait pas non plus.

Qu'est-ce qui vous a poussés à ajouter les missions de *Rogue Leader* en multijoueur ?

Si un tiers d'une bonne suite, ce sont des améliorations de l'original, alors ce tiers, c'est ici la campagne multi. L'ajout d'un deuxième joueur apporte un vrai plus aux missions de *Rogue Leader*, tout comme les graphismes améliorés, les ajustements de design et une nouvelle IA.

Quelles sont d'après vous les raisons de la popularité de ces jeux, encore aujourd'hui ?

Les combats spatiaux sont au cœur de l'imagerie *Star Wars*, et *Rogue Squadron* les rend accessibles, façon arcade, mais avec des visuels de qualité cinéma. Facile à prendre en main, difficile à maîtriser. Les vaisseaux de *Star Wars* n'ont pas mal vieilli comme les personnages, donc ils tiennent mieux la route, aujourd'hui.

INTERCEPTEUR TIE

ROGUE SQUADRON
ROGUE LEADER/REBEL STRIKE



TIE FIGHTER

ROGUE SQUADRON ROGUE
LEADER/REBEL STRIKE



BOMBARDIER TIE

REBEL STRIKE



CHASSEUR TIE

REBEL STRIKE



LIGNES ENNEMIES

Promenons-nous dans la galaxie très très lointaine sur les traces des batailles des *Rogue Squadron*...

HOTH



MUSTAFAR



BESPIN



ENDOR



MYGEETO



BORDURE EXTÉRIÈRE

BORDURE MÉDIANE

BORDURE INTÉRIÈRE

RÉGION DE L'EXPANSION

CORUSCANT

COLONIES

MONDES DU NOYAU

NOYAU PROFOND

ALDERAAN



CORELLIA



KASHYYK



KILE II



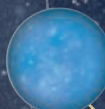
NABOO



DAGOBAH



KOTHLIS



TATOOINE



KAMINO



GEONOSIS



ASSAUT SUR L'ÉTOILE NOIRE

ROGUE LEADER

□ Difficile de faire une mission d'ouverture qui fasse plus forte impression : survoler la surface de l'Étoile Noire à bord de son X-wing, détruire les tourelles et les Tie, avant de plonger dans la tranchée... qui peut résister, franchement ?



FUITE SUR CORELLIA

ROGUE SQUADRON

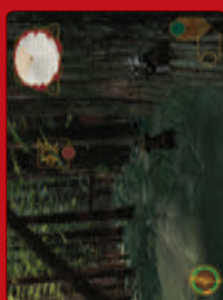
□ Dans cette mission, vous devez protéger la ville des bombardiers Tie et Han Solo vient vous donner un coup de main (après tout, c'est sa planète natale). Un des niveaux les plus impressionnants, graphiquement parlant.



POURSUITE EN SPEEDER BIKE

REBEL STRIKE

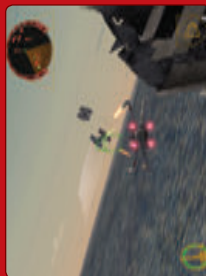
□ La poursuite en speeder est un des meilleurs moments du *Retour du Jedi*, et se devait de figurer dans un des jeux. Tout en shootant des Stormtroopers en évitant les troncs, pensez au chemin parcouru depuis *Deathchase* !



VENGEANCE SUR KOTHLIS

ROGUE LEADER

□ Dans cette mission, vous devez achever un Star Destroyer en descendant d'abord les Tie qui le protègent et quelques AT-AT, armé bien évidemment de votre fidèle câble.



ATTAQUE SUR KILE II

ROGUE SQUADRON

□ Après pas mal de missions de défense ou de sauvetage, il est temps de répliquer. Détruisez les canons et plongez dans les canyons étroits de cet environnement hostile aussi traître que grisant.



“Le jeu a entièrement été conçu autour du hardware”

Julian Eggebrecht

► des premiers films et *La Menace Fantôme*, qui faisait fantasmer tout le monde”, se rappelle Julian: “*Rogue Squadron* en a profité à fond. Pendant longtemps, c’est resté le jeu *Star Wars* le plus vendu.”

Une suite est logiquement vite mise en chantier, mais LucasArts abandonne les plans d’origine et décide que les suites de *Rogue Squadron* se baseront sur la nouvelle ‘prélogie’ de films: “Suite au succès de *Rogue Squadron*, LucasArts nous a donné carte blanche pour expérimenter comme on voulait”, se souvient Julian. Les gens de LucasArts ne sont pas les seuls intéressés: “Nintendo nous a contactés pour qu’on rencontre l’équipe de conception hardware de la GameCube après avoir vu ce qu’on avait fait avec *Rogue Squadron* sur N64”, ajoute Julian. “Thomas Engel, notre ingénieur matériel, connaissait par cœur le moindre recoin du chipset de la GameCube et le deuxième *Rogue Squadron* a été un vrai cas d’étude. Le jeu a entièrement été conçu autour du hardware. Et une partie du hardware a été construite autour du jeu!”

On pourrait croire que dans de telles conditions, la conception de *Rogue Squadron II: Rogue Leader* aurait été une promenade, mais il y avait de grosses contraintes, avec beaucoup de choses à améliorer, et peu de temps pour le faire. “Le *frame rate*, les commandes, la musique, les effets sonores, les détails graphiques... on voulait tout”, nous dit Julian. “Et puis, je voulais enfin pouvoir recréer les scènes des films et jongler entre l’histoire originale et une aventure inédite. On voulait tout ça pour *Rogue Leader*, mais on n’avait



» [GameCube] Les images fixes ne peuvent illustrer fidèlement la frénésie de tirs lasers pendant les batailles.

que 9 mois pour le faire. On a donc dû faire des choix.” Chris Crawford rejoint l’équipe de Factor 5 en cours et se souvient de la pression qui pesait sur le développement: “C’était un titre de lancement de la GameCube et on n’avait pas beaucoup de temps devant nous”, nous confirme-t-il. “On savait que c’était un titre important pour la console et crucial pour le studio et qu’on devait livrer quelque chose de grand sans retard. Tout le monde, dans le studio, se mettait tout seul la pression pour faire le meilleur jeu *Star Wars* possible.”

Et ils l’ont fait, dans un sens, car *Rogue Leader* est visuellement impressionnant. “On accorde trop peu de respect aux capacités techniques de la GameCube”, nous dit Mike Keith, qui a lui aussi travaillé chez Factor 5. “C’était une machine puissante et c’était fantastique de développer pour ce support. Je me souviens du jour où j’ai découvert la séquence de survol de Yavin, dans le bureau de Holger Schmid – la première qu’on ait fait tourner. C’était incroyable. J’en ai eu la chair de poule, et même les yeux embués.”

Comment cette scène a-t-elle été conçue? “Une des raisons du rendu si particulier du jeu, c’est que Thomas et moi, nous nous sommes concentrés sur les *shaders* des cinématiques en temps réel dès l’époque de la N64, et on savait exactement ce dont on avait besoin pour reproduire parfaitement l’ambiance de *Star Wars*”, explique Julian. “Les autres studios étaient encore loin de faire du *normal mapping*, des ombres en temps réel, etc. Tous ces trucs qu’il y a dans *Rogue Leader*. Le plus en avance sur son temps qu’on a réussi à obtenir, c’est



» [GameCube] Passage obligé dans *Rogue Leader*, qu’aucun fan de *L’Empire contre-attaque* n’imaginerait manquer.

un éclairage global. Personne d’autre n’a fait ça avant la génération de consoles suivante, dans les jeux en mondes ouverts.”

Chris a lui aussi été impressionné par les capacités de la GameCube: “Visuellement, on pouvait jongler avec les niveaux de détail, entre les objets massifs comme les Star Destroyers et les plus petits objets, comme les chasseurs”, explique-t-il. “Assez tôt dans le développement, on avait réussi à faire un Star Destroyer qui rendait aussi bien à distance qu’à courte portée, au plus haut rafraîchissement d’image possible sur le prototype hardware. J’étais soufflé. On a non seulement pu afficher plus d’ennemis simultanés, mais on leur a aussi programmé des comportements plus sophistiqués. Les Tie Fighters de *Rogue Squadron* étaient plus ou moins verrouillés sur des trajectoires. Sur GameCube, on a pu faire des IA ennemies capables de pourchasser le joueur et de voler selon différentes formations. Les alliés du joueur fonctionnaient sur le même principe. Ça aurait été faisable sur des machines plus anciennes, mais pas à une telle échelle ou à un *frame rate* aussi élevé.”

Le gain de puissance permet aussi d’ajouter de nouveaux éléments de game design, en particulier grâce aux environnements étendus: “On peut facilement se perdre, surtout dans l’espace, et on a pris soin de concevoir



» [GameCube] *Rogue Leader* est un des premiers jeux avec des graphismes temps réel de qualité vraiment cinématographique.

SECRETS DE JEDI

Il y a des tas de secrets dans les trois *Rogue Squadron*, tous accessibles via la section des Mots de passe du menu des options. Voici nos cinq préférés...



LE STARFIGHTER NABOO

STAR WARS : ROGUE SQUADRON

□ Le secret le mieux gardé dans un jeu N64, qui n'a été découvert qu'après plusieurs mois. Pour obtenir ce vaisseau de *La Menace Fantôme*, entrez HALIFAX? puis !YNGWIE!, et lancez le jeu sur une mission non-Snowspeeder. Le Starfighter Naboo est à la gauche du X-wing sur l'écran de sélection des vaisseaux.

LA TRANCHÉE DE L'ÉTOILE NOIRE

STAR WARS : ROGUE SQUADRON

□ Débloquez la mission avec WOISTHAN. "Jeff Kung s'est rendu compte que l'outil de conception de la topographie des *maps* avait des limites", nous raconte Ryan. "Il n'y avait pas assez de place pour faire une longue tranchée, comme dans les films, alors on a dû ajouter des virages."



LA MISSION AT-ST

STAR WARS : ROGUE SQUADRON

□ "J'ai harcelé les gars de Factor 5 pour qu'on puisse piloter un AT-ST," se souvient Ryan. "Ils m'ont dit un million de fois que ce n'était pas possible. Mais vu qu'ils étaient des programmeurs à l'ancienne, ils l'ont forcément ajouté comme secret." Débloquez-le avec CHICKEN.



LA BUICK

DANS LES TROIS JEUX!

□ Allez savoir pourquoi la Buick Electra 225 de l'ingénieur-son Rudolf Stember est devenue un secret récurrent dans les *Rogue Squadron*. KOELSCH la déverrouille dans le premier jeu, !ZUVIEL! et !BENZIN! la débloquent dans *Rogue Leader*, et elle se récupère en tapant AXCBPRHK puis WHATTHE? dans *Rebel Strike*.



LES CLASSIQUES DE L'ARCADE

STAR WARS ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE

□ Les trois jeux d'arcade vectoriels d'Atari sont dans *Rebel Strike*!. Pour déverrouiller *Star Wars*, tapez RTJPCIG puis TIMEWARP. Pour *Empire*, ça passe par HIF?HXS puis KOOLSTUF, et pour *Jedi*, c'est !?ATHIRD puis GAME?YES.



» [GameCube] Les missions mettent autant vos talents de tireur que de pilote à l'épreuve.

► des systèmes qui permettent de minimiser cela", explique Mike. "À l'époque, les joueurs console avaient encore du mal avec la 3D, et on a dû trouver des systèmes qui permettent de les guider vers leurs objectifs sans pour autant les contraindre", ajoute Chris. "On a essayé de poser des repères clairs pour que les joueurs n'aient pas trop à se référer au HUD. Par exemple, la mission *Piège dans le corridor*, d'*Ison* se déroule dans un tunnel géant de nébuleuses, avec un grand convoi de vaisseaux. Le tunnel permet d'identifier facilement 'l'avant' de 'l'arrière' et de rester dans l'axe. Et puis, l'effet est cool, aussi."

Chris souligne cependant que si la puissance de calcul supplémentaire permet aux ennemis d'être plus autonomes, cela n'améliore pas pour autant le gameplay : "Ça n'a pas été facile non plus, de régler les combats spatiaux pour qu'ils restent amusants et pas trop compliqués. Même si on avait des outils pour régler l'intelligence artificielle, on a passé pas mal de temps à ajuster des trajectoires et à gérer les moments où l'IA suivait ces rails ou basculait en attaque libre."

Étonnamment, les équipes de LucasArts travaillaient parallèlement sur un titre très semblable, *Star Wars : Starfighter*, sans savoir que *Rogue Leader* était en cours de développement. Mais quand elles l'ont appris, cela a occasionné quelques frictions et a même mis en péril tout le projet *Rogue Leader*, comme le raconte Julian : "Quand on a montré le teaser du jeu lorsque la GameCube a été dévoilée, la plupart des gens de LucasArts ont été choqués. Ils ont essayé de tuer *Rogue Leader* pour qu'il n'occulte pas leur *Starfighter*, et ils ont failli y arriver quand Microsoft a proposé à LucasArts de passer *Rogue Leader* sur la Xbox. On a été au milieu d'une grosse crise politique pendant quelques mois, chez Factor 5."

Le projet survit à cette tempête et tant mieux : sorti en novembre 2001, *Rogue Leader* est incontestablement le meilleur volet de la trilogie, avec des graphismes époustouffants, une excellente

» [GameCube] Le mode coopé est un des gros atouts de *Rebel Strike* (pour le reste, moins convaincant).

“On voulait juste retranscrire l'excitation qu'on ressentait devant les films quand on était gamins”

Chris Crawford

reproduction des scènes des films, et surtout un très bon game design.

Développé par la même équipe, sur la même machine, *Rogue Squadron III : Rebel Strike* aurait dû bénéficier de toute cette expérience pour s'imposer comme un immense jeu. Sur le papier, tous les ingrédients sont pourtant là, mais ce troisième volet est un peu le mouton noir de la trilogie. “On a eu les yeux plus gros que le ventre, pour *Rebel Strike*,” soupire Mike. “On avait 18 mois de développement et on s'est dit qu'avec tout ce temps devant nous, on allait pouvoir ajouter plein de trucs. La fatigue a joué aussi. Et puis, la société traversait en plus une mauvaise passe”

Si on retrouve la même formule débordante d'action que dans les précédents volets, *Rebel Strike* introduit également des séquences à pied où le joueur contrôle directement un personnage. “Les séquences à pied sont le point faible du jeu”, concède Julian. “Clairement, c'était une erreur, mais *Rebel Strike* souffre aussi du syndrome de la ‘voiture-

balai’. Les plus grandes séquences étaient dans *Rogue Leader*, et il ne restait que des miettes pour sa suite.”

L'idée des niveaux à pied semblait bonne, pourtant. Alors, que s'est-il passé ?

“On n'avait jamais conçu ce type de gameplay avant, et on s'est plantés”, nous dit Mike. “Quand on essaye de faire quelque chose de nouveau, il faut avoir le courage de tout jeter si ça ne fonctionne pas. On a passé des mois à essayer de faire bien ces séquences à pied, mais on n'y est pas arrivés. On aurait dû les couper, mais c'est facile à dire, avec le recul.”

Si la campagne solo est décevante, le nouveau mode coopératif est, lui, excellent – il faut dire qu'il reprend les missions de *Rogue Leader*.

Pourquoi, d'ailleurs ? “Quand on a établi le design document de *Rogue Leader*, il y avait du multijoueur, mais on n'a pas eu le temps de le faire”, se souvient Julian. “On l'a ajouté dans *Rebel Strike* pour démontrer d'un côté qu'on pouvait pousser si loin les performances qu'on pouvait faire tourner deux fois *Rogue Leader*... et puis parce que c'était génial de rejouer ces niveaux familiers en multi.”

“Le multi a apporté toutes sortes de difficultés intéressantes”, ajoute Mike. “On a non seulement dû réécrire une grosse partie du code de base pour intégrer le concept de multijoueur, mais aussi trouver de nouvelles techniques d'optimisation des performances, parce que les anciennes tournaient autour du principe qu'il n'y avait qu'une seule caméra, un seul point de vue, à tout moment.”

Rogue Squadron III : Rebel Strike sort en octobre 2003 et si l'accueil est plutôt positif,

on est loin du succès de ses prédécesseurs.

Malgré ce final décevant, Factor 5 et LucasArts ont tout de même signé une belle trilogie *Rogue Squadron*. Rares sont les jeux *Star Wars* qui réussissent à si bien retranscrire les films dont ils s'inspirent. “Le gameplay tient toujours la route”, nous dit Ryan. “Beaucoup de gens me disent que *Rogue Squadron* fait partie de leurs jeux N64 préférés, et j'en suis fier !”

“On voulait juste retranscrire l'excitation qu'on ressentait devant les films ou avec nos jouets *Star Wars*, quand on était gamins”, nous confie Chris. “*Rogue Leader* tient encore bien la route, aussi,” ajoute Mike. “On était une bande de fans pleins de passion, on bossait dur. Notre objectif, c'était que chaque joueur se sente comme Luke Skywalker, et je crois qu'on a fait du bon boulot de ce côté.”

Mais pour Julian, l'histoire de *Rogue Squadron* est inachevée. “Quand on a imaginé notre jeu *Star Wars* idéal, c'était un mélange de *Rogue Leader* et de *Rebel Strike*. En fait, ce jeu existe : c'est *Star Wars Trilogy : Rogue Squadron* sur Wii.”

Ce titre n'est hélas jamais sorti. Il devait rassembler les trois titres en en corrigeant certains défauts et en les accompagnant de nouveaux éléments, dont des combats au sabre-laser. “Les jeux se marient parfaitement, et c'est ce qu'on avait fait, sur Wii. Le niveau de Hoth sur Wii était grandiose : on y mélangeait les missions sur Hoth de *Rebel Strike* et de *Rogue Leader*, dans une seule grande mission épique.”

“Ce serait chouette que le jeu sorte un jour sous cette forme,” conclut Julian. “J'espère toujours que ça puisse se faire, surtout parce que nos plus beaux accomplissements sont dans ces jeux.” ✱



» [GameCube] Des animations foireuses et une caméra pénible gâchent les séquences de *Rebel Strike* qui se déroulent au sol.



Bactron

PASSE TON BAC, TERRY!

RÉTROVIRUS



» AMSTRAD CPC » LORICIELS » 1986

Les jeux isométriques, c'était toujours mieux sur Amstrad, non? Bien sûr, il y a eu quelques portages foireux, mais même les gros hits du genre comme *Knight Lore* ou *Head Over Heels* étaient méchamment plus jolis sur CPC que sur Spectrum ou C64. Et puis surtout, on avait de très bons jeux exclusifs, notamment des titres conçus en France, où la popularité du CPC a largement dépassé celle de ses deux concurrents directs.

Bactron (aussi sorti sur MO6 et TO8) est de ces petits bijoux bien d'chez nous. Le jeu de Loricels s'inspire du film *Le Voyage Fantastique* et met le joueur dans la peau de Bactron, parti explorer le corps humain en chasse d'enzymes jaunes indispensables à la survie de leur hôte. Bien évidemment, ces enzymes sont planquées dans les pires recoins et gardées par toutes sortes de saletés virales qui grignotent l'énergie de Bactron quand il les touche. Et plus la température corporelle de l'hôte augmente, plus les virus prolifèrent, et plus le jeu devient difficile. Il ne faut donc pas traîner. Bactron peut heureusement souffler sur ses ennemis pour les geler quelques instants ou les enfermer en poussant et en tirant des blocs. Gare cependant à ne pas vous coincer tout seul comme un microgland... *





0030

WIPUS



69

RETRO GAMER COLLECTION | 97

CALL of CTHULHU

Dark Corners of the Earth

*J'arpente les ombres
entre les mondes,
et c'est là que j'ai
entrevu ce qui vit
dans les recoins
sombres de la Terre.
Je ne sais ce qui serait
le pire : que mon
histoire soit vraie ou
que mon esprit soit
capable d'imaginer de
telles choses...*

L'œuvre d'Howard Philip Lovecraft est une fondation de l'horreur du XX^e siècle, la source de tant de films, livres et jeux vidéo qu'il serait illusoire de vouloir ici les lister. Si des jeux comme *Alone in the Dark* s'inspirent ostensiblement des écrits de Lovecraft, *Call Of Cthulhu : Dark Corners Of The Earth* est celui qui s'inscrit le plus directement dans la mythologie de l'écrivain maudit de Providence, à la fin des années 90. Le joueur y suit un détective privé, Jack Walters, introduit dans un prologue dérangeant dans l'Asile d'Arkham, puis qu'on retrouve dans une meilleure forme mentale derrière son bureau, enquêtant sur la disparition d'un commis dans la petite ville d'Innsmouth, dans le Massachusetts. Et quiconque a lu Lovecraft sait que sortir d'Innsmouth en un seul morceau, physiquement et mentalement, ce n'est pas gagné d'avance...



Infos...

» ÉDITEUR : BETHESDA

» DÉVELOPPEUR :
HEADFIRST
PRODUCTIONS

» SORTIE : 2005

» GENRE :
SURVIVAL HORROR

» PLATEFORME :
XBOX, PC

Dark Corners est né au sein d'un canal IRC, phénomène Internet des années 90, plus précisément dans le groupe [alt.horror.cthulhu](#), où Andrew Brazier de Headfirst Productions, studio surtout connu pour *Simon The Sorcerer 3D*, pose une question : 'Que voudriez-vous voir dans un jeu vidéo sur le mythe de Cthulhu?'. Les réponses sont variées, mais elles aident les développeurs à façonner les fondements de leur jeu. "C'était la meilleure façon d'entrer en contact avec les fans connaisseurs", se souvient Andrew. "J'ai vite compris que le mythe de Cthulhu avait de nombreux et fervents amateurs. J'ai eu plein de bonnes suggestions quant à ce qu'il devrait et ne devrait pas y avoir dans le jeu. Certains m'ont même affirmé que l'idée d'adapter l'œuvre de Lovecraft en jeu vidéo était un pur sacrilège ! Le défi, c'était de faire un jeu qui plaise aux fans de Cthulhu, mais séduise aussi un nouveau public. Et il fallait être sûr que le jeu soit sympa à jouer, au final." Mike Woodroffe, réalisateur chez Headfirst, négocie la licence avec Chaosium, qui édite le jeu de rôle papier *L'Appel de Cthulhu* et fournit à l'équipe de développement de nombreuses références et ressources. Piocher directement dans les textes de Lovecraft est évidemment nécessaire, mais compliqué : "Pourquoi n'utiliser qu'un seul mot quand on peut en utiliser 50?", s'amuse Andrew. "On a dû condenser le texte et ses pivots pour faire quelque

» [PC] L'antique cité de Y'ha-nthlei, engloutie sous le Récif du Diable. Chouette coin pour les vacances.





» [PC] Jack, concentré sur son travail, au début du jeu. C'est encore pépère pour lui. Ça ne va pas durer.

L'hôtel du cauchemar

Les auteurs de l'une des scènes les plus mémorables du jeu nous en confient les secrets...

Ed Kay : Quand je suis monté à bord, le jeu avait déjà connu plusieurs itérations. J'ai récupéré un code bancal, en partie foireux et un niveau de jeu pas franchement amusant qu'il fallait boucler rapidement. On ne pouvait avoir que six ennemis actifs en même temps, qui étaient téléportés dans le niveau. On a simulé d'autres trucs, aussi, comme des cris venant de nulle part, des détonations sans armes, etc. Tout le niveau, c'est de la poudre aux yeux. La mise en scène est extraordinaire, car tout s'appuie sur l'ambiance. Le jeu passe soudain du "prends ton temps pour explorer" à un "cours si tu veux vivre!".

Gareth Clarke : On voulait terrifier les gens pour qu'ils ressentent que ce jeu n'était pas comme les autres. Si vous coupez le son, vous verrez

que ça n'est pas si terrible que ça. Ce sont les musiques, les voix et les effets sonores qui font stresser les joueurs. C'est plutôt malin, comme approche.

Chris Gray : On savait que ça serait difficile à mettre en place, d'autant que la fuite est un concept assez inhabituel, dans les jeux vidéo. C'est sans doute la séquence du jeu qui a demandé le plus de travail et honnêtement, on n'en a jamais été complètement satisfaits. Mais je crois que c'est un chapitre très original et si on pardonne certaines frustrations, c'est une expérience terrifiante très sympa à jouer.

Ed Kay : Honnêtement, avec le recul, c'est beaucoup trop difficile! Avec un peu plus de temps et d'expérience, on aurait pu affiner la séquence et mieux doser la difficulté.

"Le défi, c'était de faire un jeu qui plaise aux fans de Cthulhu, mais séduise aussi un nouveau public"

Andrew Brazier

chose qui soit narrativement excitant." L'histoire en question, c'est *Le Cauchemar d'Innsmouth*, pilier central du scénario de *Dark Corners*. "On l'a choisi principalement pour son cadre glauque et parce qu'on y trouve des ennemis tangibles, les Profonds (des hybrides humains/poissons)." Andrew souligne que nombre d'histoires de Lovecraft impliquent des créatures au-delà de la compréhension, 'innommables' pour reprendre un adjectif cher à l'auteur. Extraordinairement efficace dans les livres, mais peu adapté à une interprétation visuelle.

Innsmouth est la toile de fond de la majeure partie du jeu : sombre et menaçante, la petite ville est anxiogène et les autochtones désagréables, voire hostiles. "C'est Simon Woodroffe, notre directeur artistique, qui est à l'origine du jeu", nous explique Andrew. "Il a posé les bases et planifié nos objectifs. Quand le développement a démarré, j'ai travaillé le design et la technique artistique. Il y avait pas mal de choses à régler, notamment trouver comment gérer l'éclairage

pour créer l'ambiance que nous voulions."

Chris Gray travaillait également chez Headfirst à cette époque : "J'avais joué à des tas de jeux de rôle et je savais que Lovecraft était un précurseur", se souvient-il. "Mais je n'avais encore rien lu de lui. Ceci dit, je suis rapidement devenu fan, en partie par nécessité, mais surtout parce que son univers est d'une incroyable richesse." En accord avec les suggestions recueillies sur le canal IRC, le jeu prend la forme d'un jeu en vue subjective sans HUD, axé sur l'infiltration et structuré autour de la narration et d'un système de santé mentale. "Je me souviens des réunions où l'on a arrêté ces concepts", reprend Chris. "L'approche narrative a tout naturellement pris le dessus sur l'aspect shooting. C'était une évidence." Le programmeur Gareth Clarke entre à cette époque chez Headfirst, séduit par le concept du jeu : "C'était le jeu sur lequel je voulais travailler, à cause de son game design très particulier", nous dit Gareth. "C'était un peu une gageure de ma part, parce que le studio n'était pas très connu, à part pour *Simon The Sorcerer*."

La même année, en 2000, Ravensburger Interactive signe le jeu, mais une période houleuse de négociations s'ensuit et finalement, sa filiale Fishtank Interactive se retire du projet. "C'était un pur cauchemar, d'autant qu'on était en plein milieu du développement", se souvient Gareth. "On nous avait poussés à faire une 'carotte' du jeu, c'est-à-dire une petite portion de démonstration qui rassemble toutes les fonctionnalités du jeu." À ce moment, *Dark Corners* tournait sur le moteur Netimmerge et une version précoce du moteur physique Havoc, baptisé alors Telekinesys. La physique *in-game* était encore un nouveau concept, à cette époque : "Ils faisaient des trucs vraiment



► impressionnants et ils avaient besoin d'équipes pour concevoir des démos pour montrer les capacités de leur technologie", se souvient Andrew. Headfirst conçoit donc une petite section de jeu sur le thème de Cthulhu, pour présenter la dynamique des fluides et la physique *ragdoll* du moteur. La démo se fait remarquer à la GDC de 2000, mais non sans certains inconvénients, comme l'explique Gareth : "On tombait sur toutes sortes de problèmes avec le moteur Havoc – c'était encore les balbutiements, et on n'arrivait pas à faire ce qu'on voulait. Ce n'était pas mieux, avec le moteur de jeu Netimmerge. Il n'était pas terrible comme moteur, sauf si on arrivait le faire tourner à 60 images par seconde."

Quand Bethesda signe le jeu en 2003 et bascule le développement du PC à la Xbox, il s'avère que les deux middlewares ne sont

pas adaptés. "Aujourd'hui, on viserait les 60 images/seconde, mais sur la première Xbox et les PC de l'époque, on se fixait sur 30 images/seconde."

Le studio a un nouvel éditeur, mais aussi une charge de travail étendue, avec le développement en interne d'un moteur de jeu et d'un moteur physique. Le développement de *Dark Corners* ralentit et la petite équipe est submergée. Les premiers concepts ont été posés en 1999, mais en 2003, l'objectif semble plus éloigné que jamais. En outre, l'équipe est scindée en deux : Simon Woodroffe est mobilisé sur d'autres projets et Chris Gray doit assumer le design et autres aspects du développement de *Dark Corners* : "Mon boulot, c'était de revoir le jeu et de le raccourcir – on visait au départ une durée de vie de 40 heures. Et aussi d'ajouter tous les détails et la coordination

Du même Dév'

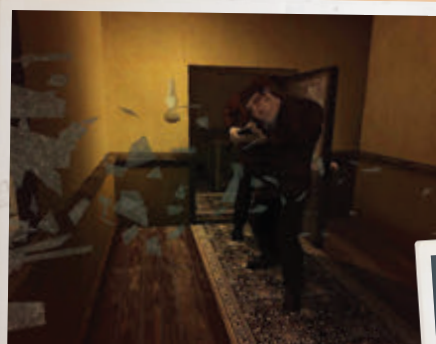
SIMON THE SORCERER 3D
PLATEFORME : PC
ANNÉE : 2002

DEADLANDS
PLATEFORME : PC
ANNÉE : ANNULÉ

CALL OF CTHULHU : DESTINY'S END
PLATEFORME : PC, PLAYSTATION 2, XBOX
ANNÉE : ANNULÉ

des dialogues, avec le reste de l'équipe de design." Le résultat est convaincant, avec une ambiance pesante et dérangeante, dans une Innsmouth toxique et inquiétante. L'ambiance sonore est également travaillée, avec des effets de manche efficaces, comme des cris ou des murmures qui se déclenchent aléatoirement derrière des portes ou des fenêtres. Et parfois, la curiosité du joueur est récompensée (ou punie) par des scènes dérangeantes... "L'absence d'affichage à l'écran permet d'immerger complètement le joueur sans la moindre distraction qui vienne lui rappeler qu'il est dans un jeu vidéo", nous dit Chris. Il en va de même pour le système de santé mentale, qui aurait été bien moins efficace avec des indications à l'écran. Dans *Dark Corners*, la santé mentale reste à l'arrière-plan, évoluant au rythme des scènes de terreur et des périodes de calme rassurant. "C'est une ressource, comme toute autre ressource de santé", explique Gareth. "Ça prend en compte le champ de vision : si vous regardez directement un cadavre, ça a plus d'impact que si vous le laissez en périphérie

Iä! Iä! Trop fhtagn!



L'attaque des Profonds

□ Seul et sans armes, Jack est piégé dans sa chambre d'hôtel par des autochtones corrompus. Vous ne surmonterez vraisemblablement pas cette célèbre séquence du jeu, hautement difficile, du premier coup, car il faut de la pratique et un bon timing pour échapper aux Profonds. L'expérience est cependant exaltante!



L'éveil de Dagon

□ À bord de l'Urania, Jack et l'équipage doivent repousser des Profonds à l'approche du Récif du Diable. Dagon, leur maître, martèle le pont du navire et Jack doit éviter ses attaques pour rejoindre le canon. L'impression de mouvement du navire est particulièrement bien rendue.



La mort de Ramona Waite

□ Sur la piste du disparu, Brian Burnham, le héros libère accidentellement une horrible créature enfermée dans le grenier des Waite : Madame Waite elle-même, qui va massacrer sa propre fille pendant sa fuite. La culpabilité poussera Thomas Waite à se suicider.

Bien joué, Jack.

“On est allés au plus grand magasin de jeux vidéo de la ville, quand le jeu est sorti : ils n'en avaient pas le moindre exemplaire” Chris Gray

de votre champ de vision.” Si le joueur laisse Jack Walters assister à trop d'horreurs, l'écran vire au flou, Jack commence à avoir des visions et à marmonner. Et si vous persistez dans cette voie, votre personnage finira par se suicider. “Le joueur est censé être capable de gérer la santé mentale”, explique Gareth. “On voulait qu'il ressentisse la folie, sans pour autant la laisser mettre fin au jeu.”

La Xbox est devenue la priorité, mais des conversions sur PC et PlayStation 2 sont aussi prévues. “Bethesda voulait qu'on fasse le portage PlayStation 2, mais on leur a dit ‘pas question’”, nous lance Gareth avec une grimace. “Alors ils l'ont externalisé. Je me rappelle d'une drôle de conversation téléphonique avec l'autre studio, qui nous interrogeait sur la faisabilité d'une version PS2. Ils ont fait tout ce qu'ils ont pu, mais c'était sans espoir. Il y avait deux fois moins de mémoire que sur Xbox, c'était impossible.” En passant du PC à la Xbox, il a fallu faire des sacrifices,

notamment désarmer Jack et optimiser les niveaux ambitieux du jeu.

Dark Corners Of The Earth sort finalement en 2005. Bethesda, enivrée par l'immense succès du troisième volet des *Elder Scrolls*, *Morrowind*, est déjà focalisée sur la promotion de sa suite. “On est allés au plus grand magasin de jeux vidéo de la ville, quand le jeu est sorti : ils n'en avaient pas le moindre exemplaire. Ils n'en avaient même jamais entendu parler. Ça fait mal, quand on a sacrifié tellement de temps pour le faire.” Et même si *Dark Corners* avait été un succès commercial, c'aurait été trop tard pour Headfirst, plombé par le développement interminable. “La version PC a bien failli ne jamais sortir”, nous confie Gareth. “On n'était plus qu'une poignée, dans les bureaux, et on n'avait pas été payés depuis des mois. Mais on ne pouvait pas se résoudre à ne pas le sortir, après toutes ces années de travail.”

Malgré des ventes décevantes et des critiques mitigées, les concepteurs de *Dark Corners*

restent fiers de leur bébé, aujourd'hui encore. “Le résultat n'est pas à la hauteur de nos espérances, mais c'est vraiment le produit de notre passion, bourré de bonnes idées originales”, nous dit Chris. “Peut-être même trop. Dans un secteur où tout le monde affirme vouloir de l'innovation, je pense qu'on aurait mérité plus de considération pour avoir essayé de faire quelque chose de différent.” Gareth, qui est entré chez Eurocom après la fermeture de Headfirst ajoute : “C'est sans conteste mon jeu préféré parmi tous ceux sur lesquels j'ai travaillé, pour les gens avec qui je l'ai fait, mais aussi de par son originalité. *Dark Corners* est une curiosité, et dans un sens, je préfère qu'il ait été un échec commercial et soit devenu avec le temps un jeu-culte, parce que c'est un titre qui compte énormément pour moi.”

Récemment remis à disposition du public sur GOG.com, dans une version compatible avec les machines modernes et bénéficiant de diverses corrections de bugs (même si beaucoup sont hélas toujours là), *Dark Corners* mérite qu'on fasse abstraction de ses soucis tant il réussit à nous aspirer dans une terreur poisseuse, insidieuse et innommable, à la frontière d'une folie horripilante à réveiller un certain dieu mort, mais rêvant... ✱



Le prisonnier de Yith

□ *Dark Corners* ne perd pas de temps pour déverser ses horreurs. Dès l'introduction du jeu, on a droit à une scène aussi écoeurante que bizarre : un pauvre hère, crucifié contre le mur, vidé de ses organes conservés dans des bocaux dans la même pièce. Oh, et ledit individu est toujours vivant, bien sûr. Entre ça et la folie d'un Jack enfermé à l'asile d'Arkham, le ton est vite donné.



Une indicible horreur

□ Après avoir sauvé J. Edgar, vous rencontrerez une des premières grosses bestioles lovecraftiennes du jeu, le charmant Shoggoth aux yeux globuleux. Impossible de le blesser directement et mieux vaut ne pas trop le regarder pour éviter de devenir fou. Il faudra manipuler les valves et les tuyaux pour se débarrasser de lui. Temporairement : ses restes liquéfiés vont vous pourchasser dans les couloirs de la raffinerie. Beurk.

La peur assassine

□ Il n'y a pas de jauge ou de statistique qui vous indique le niveau de santé mentale de Jack. En revanche, mieux vaut ne pas ignorer les indices qui vous préviennent qu'il est près de basculer : hallucinations, marmonnements, vision floue... Si Jack bascule dans la folie, vous serez aux premières loges pour son suicide. Oui, c'est glauque.





DMA Design



Avant Rockstar North, il y a eu DMA Design, qui a imaginé certains des jeux les plus innovants des années 90, de *Lemmings* à *Grand Theft Auto*...

Remonter jusqu'à la source des *Lemmings* et de *Grand Theft Auto* nous ramène en 1983, dans un club de passionnés d'informatique de la faculté Kingsway de Dundee, en Écosse, où se retrouve régulièrement une petite bande de copains.

"J'habitais pas loin de chez Dave Jones. Il était un peu plus vieux que moi et il conduisait, alors il m'emmenait souvent en voiture à la fac", se souvient Russell Kay, un des cofondateurs de DMA Design. "On partageait la même passion pour la programmation et les jeux, et on voulait en faire notre métier. Dave avait été contacté pour faire un jeu Spectrum, mais il n'avait pas envie de le faire lui-même, alors il m'a demandé de l'aider. Et quand il a acheté un Amiga, il n'a plus voulu entendre parler du Spectrum, donc j'ai fini le jeu tout

seul. Tout est parti de là."

En 1984, Mike Dailly, 14 ans, rejoint le club informatique que fréquentent déjà depuis plus d'un an Dave, Steve Hammond et Russell. Ensemble, ils hantent la salle d'arcade locale, qui leur inspire leur premier jeu, *Menace*, sur Amiga 500.

"On était tous fans de shoot-'em-up," nous dit Mike en riant. "On jouait ensemble à des jeux comme *Alien Syndrome*. En fait, je crois qu'à l'époque, on passait plus de temps à jouer sur les bornes d'arcade que sur nos propres micros."

Dave, le plus vieux de la bande, annonce aux autres qu'il ne travaille plus chez Timex et qu'il s'est acheté un Amiga 1000 avec sa prime de licenciement – une machine de guerre pour les autres qui jouent et programment encore sur ZX Spectrum ou Commodore 64. Si les amis se

SACHEZ ÇA

DMA Design est fondé en 1989 par Dave Jones, Mike Dailly, Russell Kay, Steve Hammond et Brian Watson.

DMA signifie *Direct Memory Access*, même si Dave Jones aime dire que ça signifie en fait *Doesn't Mean Anything* ("Ça ne veut rien dire").

Lemmings a été un immense succès qui a été porté sur plus de 20 machines différentes, dont la Megadrive, la Lynx et le ZX Spectrum.

Body Harvest était une exclusivité N64 et devait être un titre de lancement de la console. Finalement, il a accumulé les déconvenues et est sorti avec trois ans de retard.

DMA a été revendu à Gremlin Interactive en 1997. À ce moment, les seuls membres fondateurs encore en place étaient Dave Jones, Mike Dailly et Steve Hammond.

Dave Jones est le seul membre fondateur de DMA qui ait travaillé sur *Grand Theft Auto III*.

Parmi les jeux DMA annulés, il y a une version Saturn de *GTA*, *Clan Wars* et le jeu *Gore*, inspiré de *Golden Axe*.

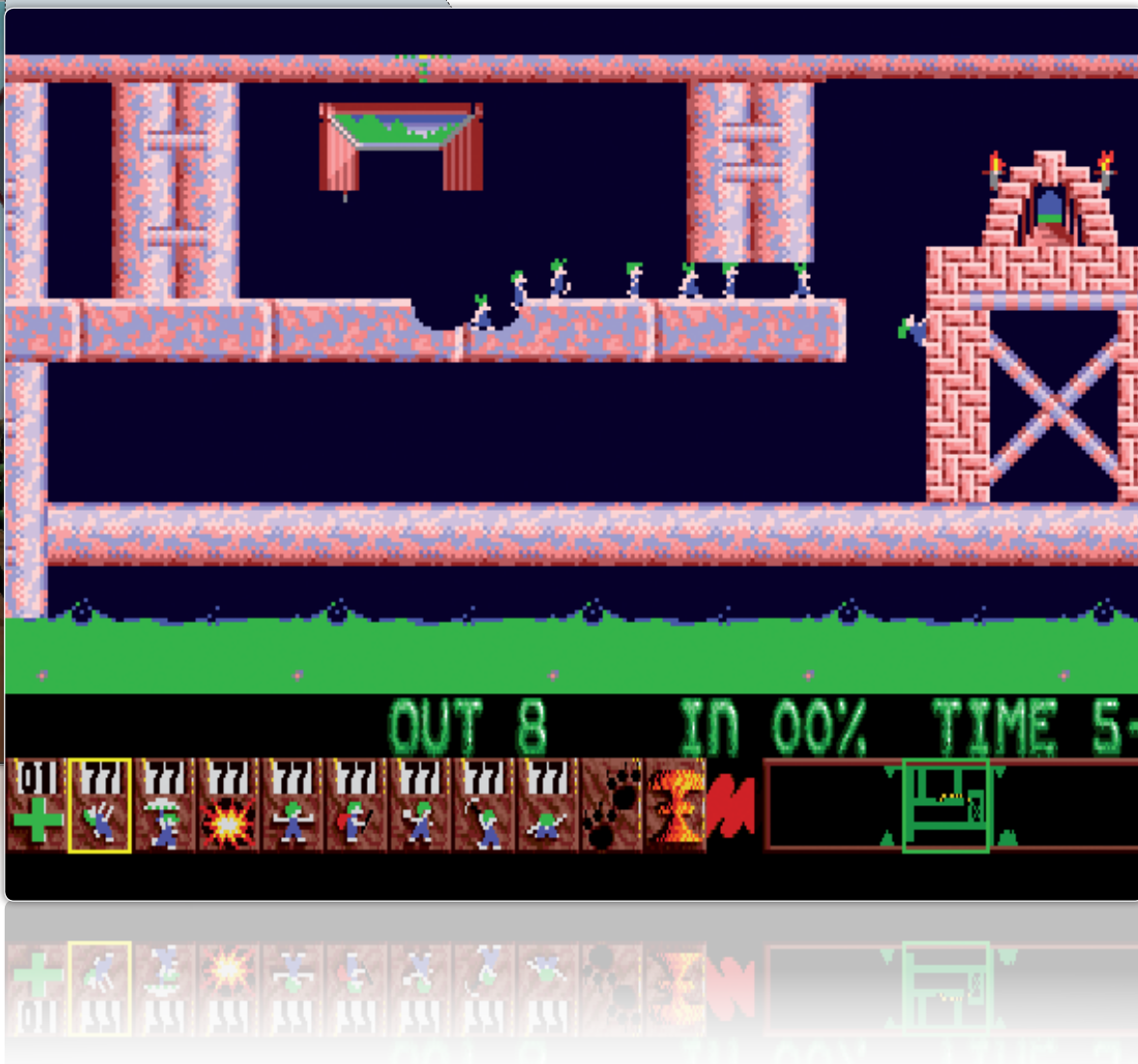
Une petite moitié de l'équipe DMA originelle a travaillé chez Realtime Worlds (*Crackdown*, *APB*), qui a déposé le bilan en 2010.

retrouvent toujours pour se montrer leurs dernières créations, Dave et son Amiga attirent le plus l'attention.

Le temps passe et chacun travaille de son côté sur ses propres projets, dont certains finissent par être édités – le *Zone Trooper* de Russell et *Freek Out* de Mike. Le projet Amiga de Dave, *CopperCon-1*, inspiré par son amour pour le shoot-'em-up de Konami *Salamander*, prend forme à cette époque, aussi son auteur commence-t-il à contacter des éditeurs potentiels. Si Hewson et Andrew Braybrook manifestent leur intérêt pour le projet, ils veulent en faire la version Amiga officielle de leur hit 8-bits *Zynaps*, mais Dave rechigne et décide donc d'aller voir ailleurs...

L'ÈRE PSYGNOSIS

Il se tourne en l'occurrence vers un éditeur anglais du nom de Psygnosis, avec qui un accord est vite signé. Avec un contrat en poche et un jeu à terminer, il est temps pour la petite bande d'amis/développeurs de se trouver un nom. Le premier choix de Dave, *Acme*, est déjà pris, *Alias Smith And Jones* et *Visual Voyage* ne font pas l'unanimité, mais tout le monde s'accorde finalement pour DMA Design, pour *Direct Memory Access*



“ Notre approche du développement, c'était ‘essayons pour voir’ ” GARY TIMMONSON D

Si *Menace* et *Blood Money* sont tous deux des jeux de tirs très corrects, ce n'est qu'en 1991 et un certain jeu du nom de *Lemmings* que DMA Design est catapulté sur le devant de la scène. En tout, *Menace* s'est écoulé à environ 20.000 exemplaires sur Amiga, et *Blood Money* autour des 40.000 unités – des volumes respectables, surtout quand on considère le piratage



[CPC 464] *Moonshadow*, qui sera rebaptisé *Zone Trooper*, est le premier jeu édité de Russell Kay.



[Amiga] Le premier jeu de DMA devait s'appeler *Draconia*, mais son titre a été changé au dernier moment.



[N64] Bien qu'il soit sorti trois ans trop tard, *Body Harvest* reste un très bon jeu.

► très en vogue sur Amiga à cette époque. *Lemmings*, lui, s'écoule à 55.000 exemplaires rien que le jour de sa sortie. DMA Design s'est fait un nom et Psygnosis est bien décidé à capitaliser sur le succès de ce nouveau phénomène du jeu vidéo.

Porté sur presque toutes les grandes plateformes du moment, *Lemmings* démontre l'inventivité de DMA et se décline inévitablement en maintes suites et extensions. DMA Design enchaîne les projets, même si tous ne finissent pas dans les rayons des boutiques de jeux vidéo.

En 1990, pendant que Russell Kay travaille sur *Lemmings*, Dave arrive à la conclusion qu'il ne pourra obtenir ce qu'il souhaite sur un projet qui deviendra un jour *Walker*. En parallèle, DMA Design travaille aussi sur deux autres titres, *Gore* et *Cutiepool*. Le premier est une revisite sanguinolente de *Golden*

“ Dès que j'ai vu la démo de test, j'ai su que ce serait bon ”

BRIAN WATSON, À PROPOS DE *LEMMINGS*



Les premiers locaux de DMA, ici au premier étage, étaient installés juste en face du restaurant du beau-père de Dave.

Axe – un des jeux préférés de Dave à cette époque. L'autre est un jeu de plateforme tout mignon avec un personnage croquignolet imaginé par Gary. Mais les deux titres ont leur lot de problèmes.

“L'idée, c'était de faire un *Golden Axe* sous stéroïdes,” nous dit Mike à propos de *Gore*. “Il y avait de gros personnages sur un fond en triple parallaxe, et des litres de sang partout. Dave a travaillé là-dessus après la première version de *Walker*. Ça avançait doucement et j'ai même commencé à bosser dessus, aussi, après avoir fini *Ballistix* sur C64, mais les Amiga avec 1 Mo de RAM

étaient peu courants à l'époque, et la mémoire était insuffisante, alors on l'a 'temporairement mis de côté'. *Cutiepool*, de son côté, est né des animations à la Disney d'un personnage de Gary Timmons. Dave trouvait que c'était trop bien pour qu'on n'en fasse rien, mais il y a eu des complications. La première, c'est que Gary n'avait pas l'habitude des jeux et avait fait ses animations en 24 images par seconde, avec un cycle de marche sur une grille de 24 pixels. Ça posait de gros soucis avec le code, mais le principal problème, c'est que Tony (le programmeur freelance engagé sur ce projet) n'avancait pas assez. Ça a duré environ un an, à une époque où un jeu demandait 6 à 9 mois de travail, et il a lui aussi été finalement 'temporairement mis de côté’.

C'est également à cette époque que Dave souhaite essayer quelque chose de différent. Tout en travaillant

AVIS DE RECHERCHE

Les fondateurs de DMA ont progressivement quitté la société. Russell Kay est parti en 1993, Brian Watson en 1995 et Steve Hammond en 1997. Mike Dailly a quitté DMA en 1999, après presque 20 ans de bons et loyaux services. Gary Timmons et Dave Jones sont restés jusqu'en 2000, pour ensuite entrer chez Realtime Worlds, la nouvelle société de Dave.

À part Steve Hammond, toute la bande de DMA est encore dans le secteur du jeu vidéo : si Steve est aujourd'hui chez Gore-Tex, qui produit des connecteurs

électroniques, Brian Watson travaille dans la division Recherche et Développement de Sony et Gary Timmons développe des jeux chez Denki.

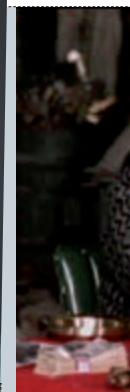
Mike Dailly, Russell Kay (qui a d'abord quitté DMA pour fonder Visual Sciences) et Dave Jones sont partis chez Realtime Worlds, jusqu'à ce que la société dépose le bilan en 2010. Dave est aujourd'hui directeur créatif chez Reagent Games (*Crackdown 3*), et Mike et Russell sont tous deux chez YoyoGames, le studio qui développe *Gamemaker Studio*.



Dave Jones



Mike Dailly



SIX PÉPITES

Lemmings

Le concept de *Lemmings* n'a pas vieilli d'un poil vert. Il est toujours aussi amusant de prendre en main le destin des petites bestioles, dans ce jeu de réflexion qui réserve des niveaux bien retors, quelques belles surprises et de charmantes petites animations.



Grand Theft Auto

La vue du dessus, l'action décoiffante, la sensation de liberté et la violence débridée de *GTA* en ont fait un phénomène mondial. Aucun joueur ne peut manquer l'occasion de revenir là où tout a commencé.



Unirally

Prenez un monocycle et un circuit multicolore et mélangez les deux pour obtenir un des meilleurs jeux de course multi sur SNES depuis *Super Mario Kart*. *Unirally* n'en a pas l'air, avec ses graphismes simplistes, mais son rythme frénétique et la possibilité d'y jouer à 8 en font un indispensable pour les soirées compét-canapé-pizza-bière.



Body Harvest

Le jeu a connu de nombreux retards et bien des soucis, mais ça valait le coup. Il est immense et s'étend sur 5 époques avec plus de 60 véhicules. C'est moche, selon les standards actuels, mais le gameplay et l'ambiance sont excellents. Un vrai classique à essayer absolument.



Space Station Silicon Valley

Un grand jeu d'aventure où l'on doit résoudre des énigmes en contrôlant différents animaux robotiques. Un titre mêlant graphismes hilarants et gameplay vicieux, parmi les plus originaux du catalogue N64.



Hired Guns

Hired Guns n'est pas le premier jeu de rôle avec des groupes de quatre aventuriers lancés dans une même quête, mais c'est le premier à permettre à 4 joueurs de vivre simultanément l'aventure sur une même machine. Le jeu est gourmand en ressources, mais on comprend pourquoi !



sur *Gore*, il cherche à concevoir une *Action Replay* pour l'Amiga. Si ce type de produit existait alors pour le C64, l'ordinateur 16-bits de Commodore n'en a pas, aussi Dave se penche-t-il sur cette "Cartouche Monstre", comme il l'appelait. Malheureusement, il est coiffé au poteau par un autre développeur et le projet est avorté.

"La Cartouche Monstre me faisait marrer", se souvient Gary. "Le pauvre Dave avait toutes ces grandes idées, et il a bossé comme un fou dessus, mais ça n'a jamais été la merveille qu'il imaginait au départ."

Sans surprise, vu le succès énorme de *Lemmings*, Psygnosis pousse DMA à concevoir plusieurs suites et extensions, de *Oh No!* *More Lemmings* fin 1991 (la même année que *Lemmings*) à *All New World Of Lemmings* en 1995. Si les différentes extensions ne sont guère plus que des niveaux supplémentaires, *Lemmings 2 : The Tribes* permet aux bestioles de montrer toute

KIRBY KASSÉ

S'il a commencé sa carrière comme héros de plateforme,

Kirby n'a pas tardé à dévoiler sa polyvalence dans des titres SNES de différents genres. Hélas, un des concepts les plus intéressants le concernant n'est jamais sorti, comme l'explique Mike :

"On avait fait ce jeu avec la souris SNES, avec un blob de gelée qu'on pouvait étirer et balancer à l'écran, comme un élastique. Le jeu rappelait pas mal un vieux titre Spectrum, *Bugaboo The Flea*, mais plus précis et manœuvrable, grâce à la souris. Nintendo a aimé l'idée et nous a permis de reprendre la marque Kirby. Le jeu était écrit par le programmeur de *Cutiepool*, qui a réussi à convaincre Dave de lui redonner une chance. Le jeu a avancé quelque temps et de (très) nombreux niveaux ont été conçus, mais Tony n'a pas réussi à corriger des problèmes fondamentaux dans le code, alors ça n'a jamais pu progresser comme ça aurait dû. Nintendo en a eu marre, et vu qu'en plus la souris SNES ne s'était pas bien vendue, le jeu a été annulé."

l'étendue de leurs talents en 1993. Les lemmings sont divisés en douze groupes différents, dans des niveaux plus grands avec plusieurs points de départ, mais aussi un plus large éventail d'aptitudes. Cette suite officielle est aussi bien accueillie par la critique que le jeu original, et elle est aussi portée sur de nombreux supports – moins cependant que le premier jeu de 1991.

Mais en 1995, le public et DMA se lassent des lemmings et *All New World Of Lemmings* ne rencontre pas le même succès que ses prédécesseurs. Psygnosis pense encore pouvoir exploiter la franchise et la confie à d'autres développeurs qui signent donc de nouveaux jeux et *spin-offs* de qualité très variable, de *3D Lemmings* à *Lemmings Paintball*, en passant par *Les Aventures de Lomax*.

"*Lemmings*, c'était une idée simple, un gameplay ardu, mais une gratification instantanée quand on réussissait à finir un niveau", résume Brian. "Des heures et des heures de jeu et une forte rejouabilité. Quand on s'énervait, on pouvait passer ses nerfs sur ces putains de lemmings. Défoulant. Dès que j'ai vu la démo de test, j'ai su que ce serait bon."

Russell a lui aussi

de bons souvenirs des bestioles à cheveux verts : "J'étais parti en vacances aux États-Unis juste après la sortie de *Lemmings*, et c'était génial de voir notre jeu dans toutes les vitrines,

sur tous les étals des magasins informatiques. Nos petites bestioles étaient partout. C'était fantastique."

Si DMA a sorti une belle poignée de titres *Lemmings* dans la première moitié des années 90, le studio a tout de même trouvé le temps de concevoir d'autres titres, dont *Walker* (qui traînait sous une forme ou une autre depuis 1989 et a inspiré *Lemmings*, au départ), qui sort finalement en 1993. L'année suivante sortent l'excellent *Hired Guns* et *Unirally* (ou *Uniracers* aux États-Unis).

Walker est un sympathique jeu de tir où l'on contrôle un gros mech affrontant des hordes de minuscules soldats ; *Hired Guns* revisite *Dungeon Master* de belle façon et permet à quatre joueurs de jouer en même temps ; mais le nouveau gros coup du développeur écossais, c'est *Unirally*.

LE FACTEUR 'N'

Édité par Nintendo (le premier éditeur de DMA après Psygnosis), *Unirally* fonctionne suffisamment bien pour que la compagnie japonaise propose à DMA de travailler sur sa prochaine console, l'Ultra 64 (qui sera finalement rebaptisée la N64). DMA doit concevoir ▶



[ZX Spectrum] *Bugaboo The Flea* a inspiré DMA pour son jeu Kirby annulé.

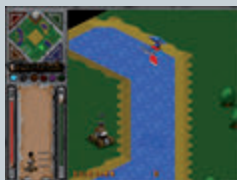


MOUAIS. BOF.



All New World Of Lemmings

Si le troisième volet officiel de la série *Lemmings* n'est pas fondamentalement un mauvais jeu, il est évident que les développeurs avaient fait le tour du concept. Le level design est plat en comparaison de ceux des précédents volets et les tribus plus limitées sont une vraie régression vis-à-vis de celles de *Lemmings 2*. Quel dommage.



Tanktics

Tanktics a de bonnes intentions et de bonnes idées, mais elles ne fonctionnent pas. Entre stratégie, puzzle et microgestion, le jeu est un pot-pourri de genres joli tout plein, mais totalement bancal. Là encore, c'est bien dommage, parce que l'idée était intéressante.



Wild Metal Country

On a du mal à croire que c'est un jeu DMA tant ce titre est... ordinaire. Il y a certes de bonnes idées, mais elles sont ensevelies sous un gameplay très moyen qui ne donne pas vraiment envie de creuser pour voir ce qu'il y a en dessous. Et si vraiment vous voulez y jouer, promettez-nous d'éviter la version Dreamcast. On dit ça pour votre bien.

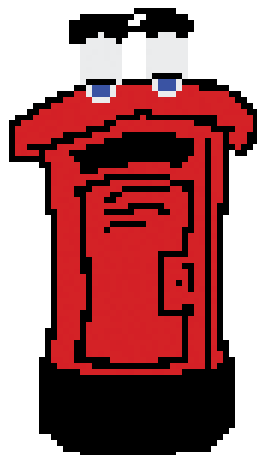


[Amiga] *Lemmings* a été un énorme succès qui a catapulté DMA sur le devant de la scène.

- ▶ un titre exclusif pour la machine, le très réussi, mais souvent mésestimé, *Body Harvest*. Hélas, même si le jeu déborde d'inventivité (c'est une sorte de *GTA* qui met plus l'accent sur les véhicules), divers problèmes retardent son développement, et *Body Harvest*, qui devait faire partie des titres de lancement, sort trois ans après la date prévue. Ultime couperet, Nintendo lâche même le jeu et laisse Midway ramasser les miettes.

"Je n'étais pas directement impliqué dans *Body Harvest*, mais les changements constants sur le jeu se ressentaient à tous les niveaux, chez DMA", nous dit Mike avec un certain sens de la diplomatie derrière lequel se devine de la rancœur. "C'était terrible pour les types qui bossaient dessus, ils n'en voyaient jamais le bout. Les gens de Nintendo semblaient incapables de décider ce qu'ils voulaient vraiment. En tout cas, c'est l'impression que ça donnait."

Mike n'est pas le seul à s'en



désoler : "De l'extérieur, on avait l'impression que c'était un gros truc, pour Nintendo", ajoute Brian. "Ça devait être un titre de lancement, et puis ça a été retardé, encore et encore. C'était un de ces jeux dont on avait tellement entendu parler que les attentes étaient énormes, sauf que quand c'est sorti, plus personne n'en avait plus rien à faire. Chez Iguana, on a même sorti *Turok* avant que *Body Harvest* ne soit mis en vente. Et on a commencé à travailler sur *Turok* un an après que je sois parti de DMA!"

Malgré tous ces retards de production, Brian reste particulièrement attaché à la N64 : "De toutes les machines sur lesquelles on travaillait à l'époque, chez DMA, la N64 est ma préférée. C'est une très belle machine, bien conçue et rapide. À côté, la PSOne était un gros tas de merde."

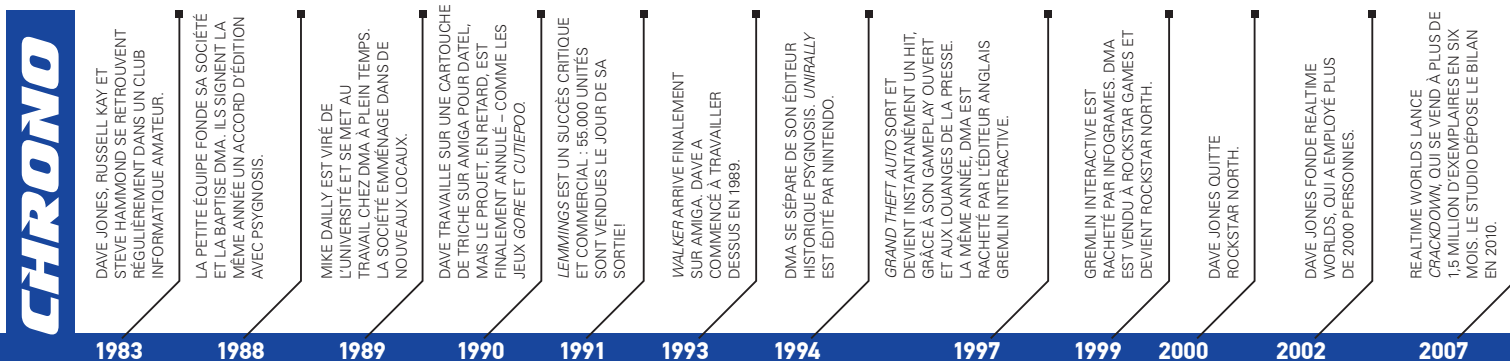
L'EFFET GTA

En 1997, alors que *Body Harvest* est toujours en développement, la notoriété

de DMA fait un bond immense avec *Grand Theft Auto*, aussi bien au sein de la presse et des joueurs que d'un public non-gamer. Sorti en premier lieu sur PC puis porté sur la PlayStation de Sony, le jeu est un énorme succès grâce à la nature très mature de son gameplay : assassinat, tabassage d'Hare Krishnas et vol de voiture sont au rendez-vous et entretiennent naturellement la flamme du scandale, bien que le jeu soit dès le départ interdit aux moins de 18 ans.

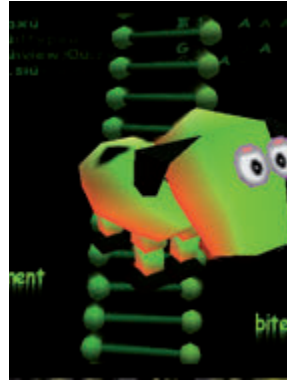
Mais la grande particularité de *Grand Theft Auto*, c'est la liberté qu'il offre, à l'instar de *Body Harvest* qui sortira l'année suivante, en 1998. Si la structure des missions encourage le joueur à effectuer de viles tâches pour la pègre du coin, la vraie beauté du jeu et de ses descendants est qu'il permet au joueur de faire ce qu'il veut.

Sans surprise, une suite officielle sort en 1999 (les deux extensions *London* ont été développées en externe), enrichissant le gameplay avec des missions pour différents gangs,

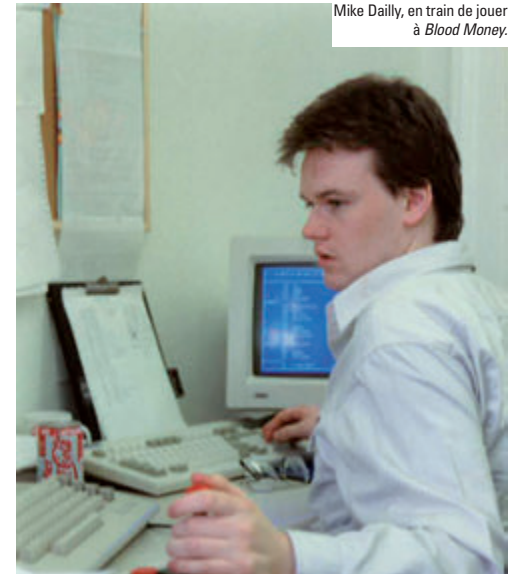




[PS2] Seul Dave Jones a participé à *Grand Theft Auto III*, mais il est parti avant la fin du développement.



[Amiga] *Gore* est un des nombreux titres de DMA, qui n'ont jamais été achevés.



Mike Dailly, en train de jouer à *Blood Money*.

une plus forte présence policière, des missions secondaires (comme embrasser une carrière de taxi) et des trains à manœuvrer (seulement sur les versions PC et Dreamcast).

1997 marque aussi le rachat de DMA par Gremlin Interactive (ex-Gremlin Graphics). Si Gremlin loue le savoir-faire de DMA, le mariage n'est pas tout rose...

"Les gens de Gremlin étaient impressionnés par le fait qu'on utilisait le même moteur graphique [le 3DMA] sur plusieurs projets, dont *Clan Wars* et *Attack!* [tous deux finalement annulés], *Wild Metal Country* et l'éditeur de *GTA 2*," nous explique Mike. "Ils voulaient qu'on collabore et que les deux parties puissent exploiter la même technologie. On a travaillé de concert quelque temps, mais le chef de l'équipe R&D de Gremlin avait une conception très différente de la nôtre quant à ce qu'il fallait faire. On n'était pas d'accord, on trouvait qu'il était dingue, et on a

mis fin à la collaboration. Gremlin a avancé avec son propre moteur 3D, qui a servi pour *Hogs Of War*."

Les choses se compliquent encore quand Gremlin Interactive est racheté par Infogrames en 1999, d'autant que BMG Interactive (qui deviendra Rockstar) avait édité *GTA 1* et *GTA 2* et avait toujours un accord en place avec DMA. Finalement, Infogrames revend le développeur écossais à Take-Two (société-mère de Rockstar).

Tous ces changements et le fait que Russell, Mike, Steve et Brian soient déjà partis se ressent sur les dernières productions DMA : *Tanktics* et *Wild Metal Country* n'ont pas la finition des premiers jeux, malgré plusieurs bonnes idées. DMA devient Rockstar North, et Dave part à son tour pendant le développement de *GTA III*. Est-il besoin de préciser que plusieurs jeux sont mis à l'écart sur cette période agitée ? Allant du portage de *Grand Theft Auto* et de *Wild Metal Country* sur N64 à une

■ HITS PERDUS?

Mike nous a raconté des tas d'anecdotes sur les ratages du studio, et on se devait d'en partager avec vous :

"On a été contactés par un graphiste qui cherchait du boulot, un certain J. Lewis, et Dave m'a laissé commencer un nouveau projet de shoot-'em-up avec lui. *Battle Squadron* venait juste de sortir et on se disait qu'on pouvait faire mieux. J'ai dû partir sur un autre projet pendant le développement, quand Dave a décroché le contrat pour faire la version PC Engine de *Shadow Of The Beast*. Un autre programmeur a pris le relais, mais ça piétinait. Au bout d'une semaine de boulot, il est venu me montrer ses progrès : il avait juste fait un effet de fondu de texte à l'écran."

Clan Wars semblait prometteur, aussi : "En gros, c'était un *Populous* dans un château écossais, mais en 3D temps réel", nous explique Mike. Le jeu n'est cependant jamais sorti à cause d'une équipe trop réduite, d'un programmeur qui n'a presque rien fait pendant un an, sauf plomber l'ambiance. Quand il a été remplacé au bout d'un an, ça a vite progressé, mais c'était trop tard : DMA venait d'être racheté par Gremlin, que le projet n'intéressait pas, et qui a donc tout arrêté.

version N64DD d'*Unreal* ou un *Attack!*, que Mike semble particulièrement déçu de n'avoir pu mener à son terme :

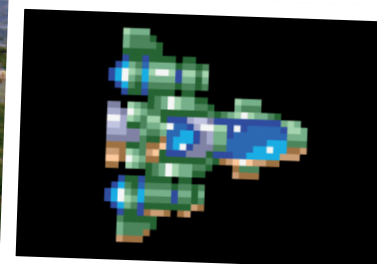
"C'était un concept simple : on contrôlait un chef qui donnait des ordres aux hommes de son clan, dans un contexte préhistorique", nous raconte-t-il. "L'idée de petits bonshommes face à des dinosaures offrait tout un tas de concepts rigolos, et c'était un jeu qu'on aurait pu facilement faire tourner. En fait, ç'aurait été un bon petit jeu, que j'aimerais bien refaire moi-même, un jour, mais comme c'est souvent le cas pour les idées simples, les gens ont voulu ajouter des trucs par-dessus avant d'avoir bien réglé les bases du gameplay, et ont tout fichu en l'air par la même occasion."

Quand Dave quitte Rockstar North, il fonde un nouveau studio à Dundee, qui deviendra une filiale de Rage Software, puis Realtime Worlds en 2002. "La plupart des têtes pensantes des débuts de DMA Design s'y sont retrouvées, notamment Mike et Russell. "C'était top. On se connaissait tous et on savait travailler ensemble. C'est génial de travailler de façon complémentaire, de savoir que si l'on bute sur quelque chose, on peut compter sur les autres."

Realtime Worlds sortira *Crackdown* en 2007 et *APB*, un jeu en ligne massivement multijoueur sur PC, en 2010. Peu après, la société déposera le bilan, à cause des mauvais résultats d'*APB* (qui sera relancé en *free-to-play* par Reloaded Games sur PC, PS4, Xbox 360 et Xbox One, en 2011). ★



L'équipe de DMA en 1991.



MYRIAD



INFOS

- » ÉDITEUR : RABBIT SOFTWARE
- » DÉVELOPPEUR : STEVE CLARK
- » SORTIE : 1983
- » PLATEFORME : VIC-20
- » GENRE : SHOOT-EM-UP

Depuis le début du jeu vidéo, on shoote des extraterrestres, mais le carnage intergalactique prend carrément des dimensions épiques dans le shooter de Steve Clark sur le modeste VIC-20...

Noël. La période idéale pour rassembler les familles autour d'un bon repas, s'échanger des cadeaux et se goinfrer de Quality Streets dans leur jolie boîte métallique. Mais pour Steve Clark, Noël 1982, ça n'a été que trois semaines de programmation effrénée. "Je voulais dépasser les limites de la machine et mes talents en programmation pour *Myriad*", nous confesse-t-il.

Et il y est parvenu. Steve a littéralement poussé ces limites et a 'POKÉ' les registres de contrôle de l'affichage du VIC-20 pour gommer les bordures verticales et agrandir le terrain de jeu. Puis il a rempli cet espace étendu avec des myriades d'ennemis, justifiant le titre de son jeu. Des Buzzers, des Swoopers et Floaters qui se jettent sur votre vaisseau en crachant des projectiles, pendant que des saletés de Pods balancent des débris spatiaux mortels et que des astéroïdes profitent du chaos ambiant pour vous écraser et ravir vos dernières vies.

"Je voulais qu'on ne risque pas de s'ennuyer", nous dit Steve avec enthousiasme. "Avec plein d'aliens dotés de caractéristiques différentes, du type *Space Invader* et d'autres à la *Galaxian*, en plus de ceux que j'ai imaginés, comme les boules rotatives dont les surfaces vous renvoient

vos projectiles. On voit aussi l'influence de *Breakout* : il y a des aliens qui balancent des briques qu'il faut toucher plusieurs fois pour les détruire..."

En plus de toutes ces références à des classiques de l'arcade, *Myriad* doit aussi à *Defender*, auquel il emprunte ses effets sonores grondants et ses explosions de pixels, à *Phoenix* pour le bouclier de protection et à *Space Firebird* pour les séquences où, temporairement indestructible, on peut en profiter pour charger sur les ennemis. On pense aussi à *Moon Cresta*, surtout en ce qui concerne le design du vaisseau avec ses deux tourelles. Steve a aussi utilisé le sous-exploité mode multicolore du VIC pour faire jaillir des flammes des pots d'échappement. "J'ai aussi pensé articuler la fusée, pour qu'on puisse construire son vaisseau comme dans *Moon Cresta*, mais à cause du mode multicolore, on perdait en résolution", explique Steve. "J'avais d'ailleurs récupéré une borne *Moon Cresta* et quelques autres, dans des bars qui s'en débarrassaient. Je les ai achetées pour une centaine de livres chacune, et un de mes grands regrets, c'est de les avoir revendues au milieu des années 80. J'avais 18 ans à cette époque, et je n'avais pas l'impression de piller éhontément des jeux d'arcade !"

Si *Myriad* est indiscutablement



» [VIC-20] Dans les niveaux avancés, l'écran est méchamment encombré, avec des pluies d'astéroïdes et des tas de débris spatiaux.

un hommage aux jeux avaleurs de pièces de l'adolescence de Steve, ce dernier a réussi à mélanger plusieurs styles de shoot-em-up pour façonner un jeu bien distinct. Le jeune homme a commencé à programmer des jeux sur Commodore PET à la fin des années 70 et a signé quelques jeux pour Supersoft, un éditeur de jeux vidéo fondé par Pete Calver et Pearl Wellard en 1978. À l'aube des années 80, Steve traîne dans un magasin d'informatique Rabbit près de chez lui, quand les dirigeants de Rabbit décident de diversifier leur activité en éditant des jeux. Steve en profite pour leur vendre ses premiers jeux VIC-20, dont *Tank-War* et une sorte de *Snake*, *Superworm*. À la même époque, il commence ses études en sciences informatiques à Londres et applique ce qu'il y apprend pour concevoir *Myriad*, plus abouti que ses précédents titres.

"Je voulais que ça soit fluide, et il a donc fallu que je fasse très attention au timing", explique-



» Steve, adolescent, penché sur le Commodore PET qui lui a servi de système de développement pour *Myriad*.



» [VIC-20] Avec ses deux lasers, votre vaisseau a du répondant. Ça ne sera pas du luxe.

t-il. "J'avais appris *Simula* à l'université, un précurseur des langages orientés objet modernes auquel j'ai emprunté divers concepts. On pouvait modifier les interruptions IRQ et implémenter son propre code. C'est comme ça que j'ai pu intégrer les routines des aliens pour leur animation, etc. Dans les niveaux avancés, le jeu ralentit parfois parce que tout ne pouvait pas être calculé pendant le soixantième de seconde dont on dispose pour l'interrupteur. Il faut nettoyer un peu l'écran en tuant quelques trucs pour retrouver la pleine vitesse de jeu."

Ces ralentissements à l'écran à cause de la profusion de monstres et de missiles préfigurent étrangement les shooters 'bullet hell'. *Myriad* a certes emprunté à ses prédécesseurs, mais il a aussi fait progresser le genre et reste sans conteste un des tout meilleurs shooters du VIC. Malgré tous ses efforts, Steve n'a cependant pas réussi à faire entrer le jeu dans un Vic-20 de base, aussi le jeu nécessite-t-il une extension de 3 Ko de RAM

pour tourner – ce qui ne l'a pas empêché de s'écouler à plus de 12.000 exemplaires : un volume très honorable dans ce contexte. Steve n'a pas oublié ce score, ni les 23.000 livres de royalties jamais versées par Rabbit software, fermé suite aux magouilles financières de son dirigeant, Alan Savage.

"Mon père était avocat et il m'a dit 'allons récupérer ton fric'. Je n'étais pas le seul à poursuivre Alan en justice. Il avait aussi des problèmes personnels. On l'a retrouvé pendu dans un bois. Je n'avais que 20 ans à ce moment, et j'ai été profondément choqué."

La chute tragique de Rabbit Software entraîne celle de *Myriad*. Le jeu est tout de même sorti sur cartouche aux États-Unis chez l'éditeur HES, avec de nouveaux graphismes et un nouveau titre, *Robot Panic*. Steve n'a jamais rien touché non plus de ce côté-là. Il est pourtant resté dans le milieu du jeu vidéo, d'abord chez Romik puis chez Virgin, avant d'entrer au début du nouveau millénaire dans le service multijoueur Gameplay des Télécoms britanniques. *Myriad* restera toujours un jeu spécial pour son créateur, comme il nous le confirme : "C'était un tournant, pour moi. J'ai utilisé toutes mes connaissances en programmation, et le jeu était un cran au-dessus de tout ce qui existait à l'époque.

Je m'en souviendrai toute ma vie. Et vous savez quoi ? J'ai toujours une version du jeu encore sous blister dans mon coffre !" *

TAIS-TOI ET RAM

Quatre autres titres VIC qui ont besoin d'un peu plus de mémoire



MOONS OF JUPITER, 3 Ko

1982

□ Un autre titre qui exploite des astuces hardware pour étendre la taille de l'écran, et un des meilleurs clones non vectoriels d'*Asteroids* de l'époque.

JETPAC, 8 Ko

1983

□ Le premier jeu d'Ultimate sur VIC-20 (et Spectrum) est un bon défouloir spatial. Le jeu est revenu en 2007 sur le XBLA sous le titre *Jetpac Refuelled*.



PERILS OF WILLY, 16 Ko

1984

□ Ce bon vieux mineur de Willy a eu droit à une aventure exclusive sur VIC, dans un jeu de plateforme au pixel près aussi bizarre qu'infernal.

DOOM, 35 Ko

2013

□ Un exploit technique récent qui prouve qu'avec suffisamment de mémoire vive et un peu de magie de programmation, l'humble VIC peut encore nous réserver de belles surprises!



ACTION



Les joueurs ont vu défiler toutes sortes de supports pour leurs jeux, des cassettes audio aux versions dématérialisées, en passant par les disquettes, les cartouches, les CD, les DVD, les GD-ROM, les UMD et tout le tralala...

Mais avez-vous déjà joué... sur une cassette vidéo? En 1987, ces bonnes vieilles VHS où nous étions plus habitués à regarder nos films ont servi de support à l'Action Max, une console sans pareille conçue par le fabricant de jouets américain Worlds Of Wonder. Il n'a pas été le seul dans ce cas, d'ailleurs : la View-Master Interactive Vision a fait de même l'année suivante. Mais soyons francs : dans les deux cas, ce n'était pas une réussite...

L'Action Max intrigue, clairement. Elle a été lancée en 1987 par Worlds Of Wonder (ou WOW), une société qui s'est rapidement fait son trou et qui n'est pas sans lien avec le jeu

vidéo. Fondée deux ans plus tôt par cinq anciens employés d'Atari, WOW était dirigée par Don Kingsborough, commercial ex-chef de la division vente et distribution d'Atari. Le plus gros succès de WOW a été un nounours sous licence du nom de *Teddy Ruxpin*, qui racontait des histoires enregistrées sur cassette en bougeant la bouche et en roulant des yeux. WOW a également signé un autre jouet très populaire, le jeu de poursuite infrarouge *Lazer Tag* (qui a d'ailleurs été adapté en jeu vidéo sur ZX Spectrum, Commodore 64 et Amstrad CPC en 1987).

Ces best-sellers ont attiré l'attention de Nintendo. Impressionné par le peu de temps qu'il a fallu à Worlds of Wonder pour s'imposer sur le marché du jouet américain, le géant japonais se dit que WOW pourrait l'aider à accélérer sa propre conquête du continent américain. Nintendo propose donc à WOW un partenariat marketing en lui confiant la distribution de sa première console de salon,



NMAX

La console très particulière de Worlds Of Wonder n'a vécu que peu de temps et n'a connu que cinq jeux, sur cassettes VHS! Décortiquons cette curiosité de la fin des années 80.

“L'Action Max s'inspire des jeux de société sur VHS”

la NES. Don est partant, bien que trois de ses conseillers commerciaux, venus aussi d'Atari, soient sceptiques sur le bien-fondé de l'affaire. Ils pensent que l'industrie du jeu vidéo ne ferait que les freiner et qu'ils peuvent se faire bien plus d'argent en vendant des jouets innovants.

Heureusement pour les deux parties, ces réticences sont ignorées et l'accord est maintenu, ouvrant les portes de bien des magasins au géant japonais. La NES deviendra la plus grosse vente de WOW, avec trois millions d'unités écoulées aux États-Unis fin 1986. Mais bien que les ventes continuent de s'envoler début 1987, Nintendo considère ne plus avoir besoin de WOW et met fin au partenariat (sans rancune, mon pote, mais je n'ai plus besoin de toi, là...). Si WOW veut continuer de gagner de l'argent dans le secteur du jeu vidéo, il va lui falloir sa propre machine.

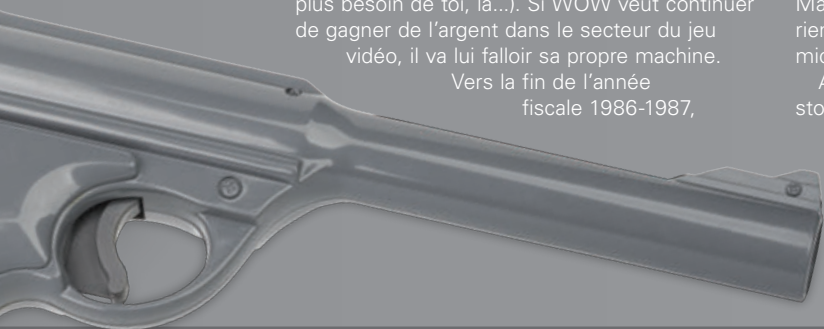
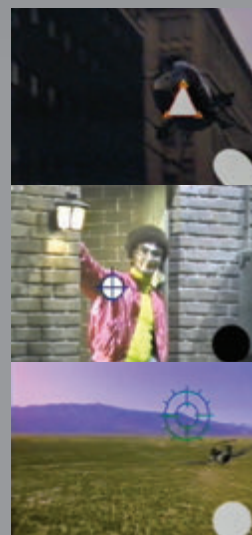
Vers la fin de l'année fiscale 1986-1987,

WOW dégage des profits de 23 millions de dollars et se sert d'une partie de ces bénéfices pour financer la conception d'une nouvelle console, l'Action Max.

Au lieu d'imiter Nintendo et d'opter pour des cartouches et une console classique, WOW préfère s'inspirer de ces jeux de société qui utilisent des cassettes VHS.

Le premier du genre, sorti en 1985, c'est le *Cluedo Vidéo*, avec des séquences filmées où des acteurs jouent le colonel Moutarde et consort, et où les joueurs doivent comme dans la version traditionnelle déduire qui a tué, avec quoi, et où. D'autres titres du même genre ont suivi, avec un certain succès (jusque dans les années 90 – vous vous souvenez peut-être d'*Atmosfear*, par exemple). L'Action Max délaisse les plateaux de jeu et les cartes à jouer pour se focaliser intégralement sur l'écran de télévision. Mais les cassettes vidéo de l'Action Max n'ont rien avoir avec les cassettes à bande des microordinateurs de l'époque.

Au lieu d'utiliser les VHS comme support de stockage de données informatiques, pour



ACTION MAX

LA RIVALE

On dirait plus un tas de Lego qu'une console! La View-Master Interactive Vision a été imaginée par la société qui a aussi conçu les célèbres lunettes stéréoscopiques vendues en France par Mattel. Comme l'Action Max avant elle, la console se connecte à un magnétoscope et fonctionne avec des jeux sur cassette VHS, mais sur lesquelles sont stockées des données informatiques qui disent quoi faire avec les vidéos et l'audio de la cassette, par exemple de changer de piste audio, d'incruster des graphismes sur la vidéo ou si besoin de bloquer le son ou l'image.

Et ça marche plutôt pas mal. Vendue comme machine éducative en 1988, la console accueille des jeux majoritairement axés sur des choix et des puzzles, relativement simples, mais servis par des personnages célèbres. Sur les 7 jeux jamais sortis, 4 mettent en scène des marionnettes de 5, *Rue Sésame*, deux le *Muppet Show* et le dernier, des personnages Disney. Chaque jeu exploite des sources vidéo officielles et ressemble à un authentique épisode des émissions pour enfants. *Disney's Cartoon Arcade* – conçu par Cinemaware, les créateurs de *Defender Of The Crown* –, est sans doute le plus réussi de tous et démontre tout le potentiel de la console.

Ce n'était pas parfait, bien sûr. Si d'un côté, on a des scores à l'écran et des jeux variés, un rembobinage, une pause ou un défilement accéléré au mauvais moment peut mettre le boxon, et le contrôleur, malgré un stick et cinq boutons de couleur différente, n'est pas du tout ergonomique.



» [Action Max] Que vous touchiez ou non ces avions, ça ne changera strictement rien au déroulement de cette chasse aérienne dans *Sonic Fury*.

► charger et jouer les programmes, elles ne sont guère plus que les cassettes vidéo de films avec des séquences vidéo tournées spécifiquement pour le jeu ou repiquées dans des films. Chaque partie dure 18 minutes, pendant lesquelles on suit un scénario très logiquement figé, avec acteurs, dialogues, scènes d'action et tout le tralala. Pendant que la bande défile, des cibles sont indiquées à l'écran par une lumière blanche clignotante. Le joueur doit tirer sur ces cibles pour marquer le plus de points possible.

Il n'y a aucun moyen de contrôler la progression, pas de vie à perdre. Et pas de jeu à gagner non plus, finalement. Si les lumières clignotantes ne vous filent pas la migraine, vous jouez jusqu'à ce qu'apparaissent les crédits de fin, en espérant avoir fait un bon score. Et quand un acteur crie "Bien visé", n'allez pas le

croire : il n'a aucune idée de vos talents de tireur. Que vous ayez touché votre cible ou pas, cette dernière explosera quand même, que vous soyez effectivement en train de brandir votre lightgun ou que vous soyez allé faire caca en laissant la bande tourner. En bref, ce sont des films interactifs sans la moindre interactivité.

Pour 130 dollars, que trouvons-nous donc dans la boîte de l'Action Max? La console toute grise, barrée par une bande blanche brisée, à l'intérieur de laquelle se nichent bien peu de choses : un processeur 8-bits HD401010 cadencé à 4 MHz, avec 32 octets de RAM et 1 Ko de ROM. L'alimentation est assurée par quatre piles LR14 et la machine tourne en 320x200 (en NTSC) ou 320x256 (en PAL).

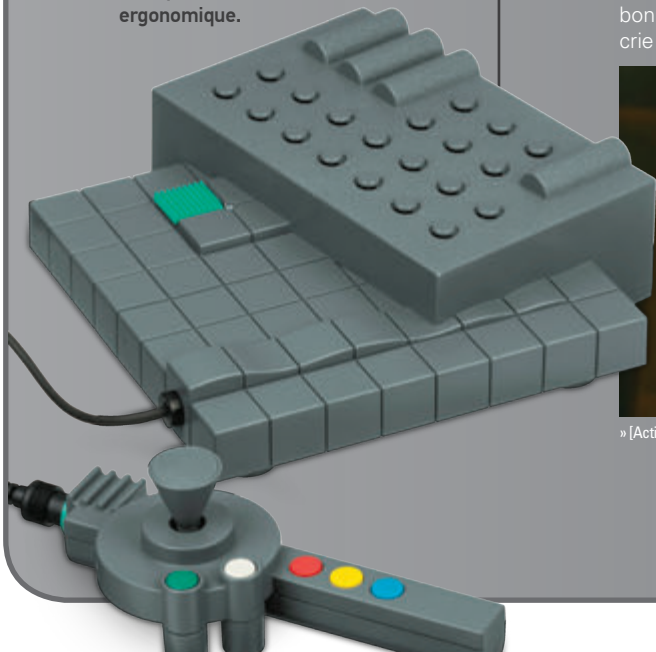
La console arbore quelques boutons et interrupteurs, un affichage LED pour le score et des ports pour brancher ses périphériques. N'essayez pas d'y mettre vos cassettes, car celles-ci sont lues par votre magnétoscope standard, connecté à la console par un câble audio via sa sortie Jack. En 1987, la démocratisation et la baisse du prix des magnétoscopes ont fait qu'environ 43 millions de foyers américains en étaient équipés.

Bien calé dans son écrin de polystyrène, on trouve aussi le pistolet optique, qui rappelle un peu le Zapper de Nintendo. Léger, il fait un peu toc, mais il a une bonne portée d'un peu plus de 4 mètres. Un cran de mire et un guidon

“Les jeux, c'était des films interactifs sans interactivité”



» [Action Max] Pops Ghostly vous explique ce que vous allez devoir faire.



CASQUE INCLUS

□ Un petit casque stéréo, à brancher sur le devant de la console, était inclus dans la boîte.

LA CONSOLE

□ Les différents éléments de l'Action Max se branchent sur l'unité centrale, notamment le magnétoscope, sur un port audio placé à l'arrière, accompagné d'un interrupteur mono/stéréo.

AFFICHAGE DU SCORE

□ Le score s'affiche sur cet écran à deux chiffres, qui flashe quand on atteint les 100 points.

CONTRÔLE DU VOLUME

□ Ce bouton permet de régler le volume, à la fois dans le casque et sur le haut-parleur de la console.

CONTRÔLE DE DISTANCE

□ Pour régler la console, pointez le lightgun vers la télé et tournez ce bouton pour ajuster la distance.

LIGHTGUN

□ Le concept même de l'Action Max implique qu'elle ne fonctionne qu'avec un lightgun. Ce dernier a une portée d'un peu plus de 4 mètres et se branche sur le devant de la console.

SILENCE!

□ Activez ou coupez le son du haut-parleur de la console avec ce petit bouton.

SIGNAL DE SCORE

□ Le soi-disant signal de score se branche à l'arrière de la console et doit être placé en bas à droite de la télé. Il s'allume quand une cible est touchée.

À DEUX JOUEURS

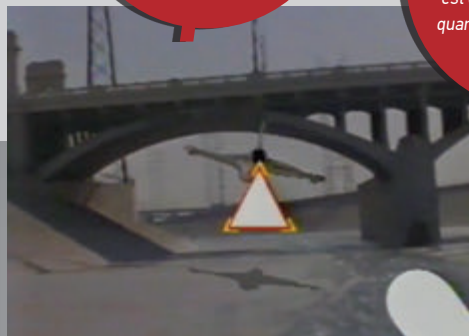
□ Cet interrupteur permet de basculer d'un joueur à l'autre. Il ne faut pas l'oublier avant de jouer, sauf si on veut pourrir le score des copains.

RÉGLAGES

□ Cet interrupteur permet de régler la difficulté du jeu : en haut, la partie est en mode normal, mais quand il est basculé en bas, les munitions sont limitées.

sont aussi là pour aider à la visée, comme sur les vraies armes. La distance de jeu idéale devant la télé dépend de plusieurs facteurs : la taille de l'écran, sa luminosité et, si l'on en croit le manuel, l'âge de l'appareil. Il faut régler en conséquence le bouton de distance de la console, pour bénéficier de la meilleure précision possible. Le système est aussi compatible avec l'utilisation simultanée de deux lightguns.

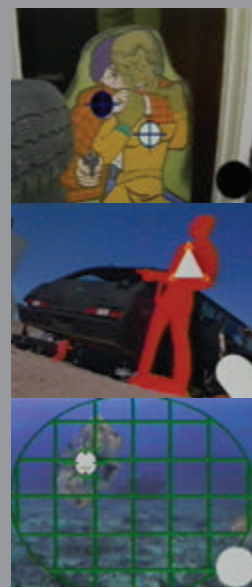
Avant de jouer, il faut encore s'occuper d'un autre périphérique : un capteur rouge. Si le câble entre l'Action Max et le magnétoscope permet de mettre du son sur la console, ce capteur doit être calé en bas à droite de l'écran de télévision pour que la machine fonctionne. Ça peut sembler ridicule aujourd'hui, mais ça fonctionne bien et ça permet aussi de jouer sans avoir à relier obligatoirement la console et un magnétoscope. Quand vous allumez le magnétoscope, insérez une cassette Action Max et commencez à voir apparaître des cibles à l'écran. Le capteur clignote et l'Action Max exploite cette lumière en conjonction des flashes émis par les cibles à l'écran pour compter vos points.



» [Action Max] Avec leurs séquences filmées en live, les jeux comme Blue Thunder ont l'air de films interactifs. Mais non, en fait.

Ces derniers ne sont non pas affichés à l'écran, mais sur la console elle-même. Étrangement, l'affichage LCD n'est qu'à deux chiffres, sans doute par économie, même si on peut atteindre des scores à trois chiffres. Pour contourner le souci, le score clignote au-delà des 100 points. Donc si vous avez engrangé 150 points, par exemple, l'écran affiche un 50 clignotant. Un peu de maths n'a jamais tué personne (ou très, très rarement). Mais si vous atteignez 250 points, alors le 50 sera de nouveau fixe. Il faut donc garder un œil sur votre score pour savoir où vous en êtes. Un petit casque audio de piètre qualité est aussi inclus, et un bouton permet de couper le son du haut-parleur de la machine.

L'Action Max n'a eu en tout et pour tout





► que 5 jeux : *Sonic Fury*, *.38 Ambush Alley*, *Blue Thunder*, *Hydrosub 2021* et *The Rescue Of Pops Ghostly*. Chaque machine était vendue avec *Sonic Fury*, où le joueur doit shooter des drones de combat et des avions ennemis. Comme les autres jeux Action Max, la partie commence par un ajustement du contraste et de la luminosité de l'écran, avant que ne s'affiche un logo Action Max, dans la pure tradition des intros kitsch des vidéoclubs de l'époque, jingle entraînant inclus. Le joueur est ensuite encouragé à "s'entraîner", c'est-à-dire à tirer au centre d'une cible en réglant la distance. Les règles sont ensuite présentées, puis le jeu proprement dit démarre.

Une fois la partie terminée, des bandes-annonces des autres jeux défilent après les crédits de fin.

Les jeux n'étaient pas très chers (certains sont vite tombés à 99 centimes) et leurs jaquettes reprennent toutes le même visuel : un gamin vu de dos qui pointe son Lightgun vers

un écran télé dans lequel est incrustée une illustration du jeu. Le logo Action Max bleu trône en haut, et le titre du jeu en bas.

Quatre de ces cinq titres ont été créés de toutes pièces par une société américaine fondée en 1983, CCR Video Corporation. *Sonic Fury* a été écrit et mis en scène par Don Kline qu'on a pu croiser dans un film sorti directement en vidéo en 1989, *Slow Burn*. Son coauteur, Greg Corarito, a une filmographie plus étoffée, vu qu'il a joué, mis en scène ou produit plusieurs gros nanars. *Sonic Fury* a une bonne tête de film à petit budget, dont la production a tout de même impliqué 37 personnes.

The Rescue of Pops Ghostly, *.38 Ambush Alley* et *Hydrosub : 2021* ont été produits par Bruce Cohn (via sa société Bruce Cohn Productions), qui a aussi signé un

documentaire sur l'importance des baisers dans les films des années 20 aux années 50.

Ross F. Heil, producteur de *Sonic Fury*, a aussi produit ces trois autres titres, réalisés par Ron Brody. Des marionnettes ont servi pour *The Rescue Of Pops Ghostly* et *.38 Ambush Alley* a été filmé sur place, dans une véritable école de police. Le dernier jeu est un peu différent : *Blue Thunder* est basé sur

le film *Tonnerre de Feu* de 1983, qui a été décliné en série télé l'année suivante, et dont certaines scènes ont été reprises pour le jeu. La musique est signée Sylvester 'Supercopter' Levay et le jeu a été produit avec la division de syndication de Columbia Pictures, Coca-Cola Telecommunications, qui a fermé en 1987, deux mois après le krach boursier d'octobre.

"Blue Thunder est basé sur le film Tonnerre de Feu (1983) "



» [Action Max] *.38 Ambush Alley* est censé être un entraînement au tir pour la police, donc les cibles ne sont pas de vraies personnes, mais des silhouettes découpées et de pauvres mannequins déguisés.

TOUS LES JEUX ACTION MAX



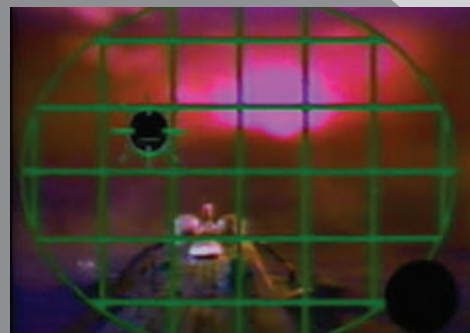
. 38 AMBUSH ALLEY

□ Un jeu de tir policier pas très gore, où l'on incarne un bleu, à l'école de police, qui doit faire ses preuves en tirant sur des cibles en carton et des mannequins en plastique. Le jeu d'acteur est totalement navrant, à mourir de rire. Les mannequins sont largement plus convaincants que le comédien.



BLUE THUNDER

□ Basé sur le film *Tonnerre de feu*, c'est le meilleur titre de l'Action Max, qui reprend des scènes du long métrage. À bord de votre hélicoptère, votre mission est de protéger les dirigeants du monde libre en shootant les méchants pendant que votre appareil se promène. En termes de jeu Action Max, ça se traduit par 'atteindre les 300 points'.



HYDROSUB : 2021

□ Vous devez défendre votre sous-marin contre des crabes mécaniques et toutes sortes d'ennemis aquatiques. Le scénario essaye d'insuffler un peu d'ambiance, mais la grosse grille verte moche, constamment à l'écran pendant les séquences de tir, est vraiment gonflante, tout comme les vagues incessantes d'ennemis qui déboulent.



Le lundi 19 octobre 1987, le "Lundi noir" est tombé au pire moment pour Worlds Of Wonder. La société commençait à accuser de mauvaises ventes, notamment suite à un fait divers qui a défrayé la chronique à ce moment : un jeune de 19 ans avait été abattu par un adjoint de police de Los Angeles alors qu'il jouait à *Lazer Tag* dans la rue, un soir, avec des amis.

WOW s'est maintenue à flot grâce à ses obligations, mais ne pouvait plus investir significativement dans l'Action Max et a fini par revendre ses gammes de jouets aux plus offrants – Playskool et Yes! Entertainment ont ainsi racheté *Teddy Ruxpin* et Shoot The Moon a repris *Laser Tag*. Personne n'a semblé vouloir de l'Action Max, qui a rapidement fini aux oubliettes quand WOW a finalement déposé le bilan en 1988. Worlds Of Wonder a définitivement fermé en 1990, après deux années sous tutelle.

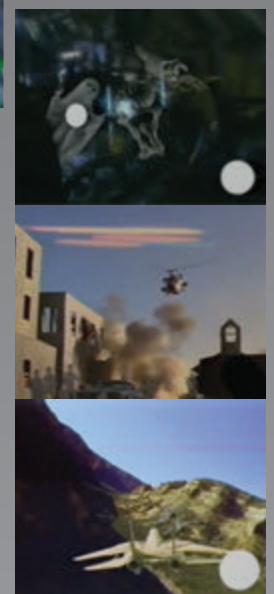
On raconte qu'un sixième jeu du nom de *Fright Night* aurait été conçu pour l'Action Max, et bien des collectionneurs ont essayé d'en savoir plus sur ce mythe. *Blue Thunder* est



» [Action Max] La grosse grille verte constamment à l'écran dans *Hydrosub* : 2021 n'est pas des plus esthétiques. En fait, c'est même carrément moche.

le titre Action Max le plus difficile à trouver aujourd'hui, mais les autres sont courants, surtout *The Rescue Of Pops Ghostly* qui a dû séduire tous les acheteurs de l'Action Max, vu le volume d'exemplaires en circulation.

Si vous mettez la main sur une Action Max, n'oubliez pas de ressortir votre vieux magnétoscope du placard. La console n'est pas très difficile à trouver, des systèmes complets pouvant se dénicher pour une petite quarantaine d'euros – même si on a croisé des offres bien plus élevées (notamment un ensemble complet des 5 jeux pour près de 700 dollars !). On vous déconseille pourtant d'investir autant dans cette curiosité, cette anecdote de l'histoire du jeu vidéo. Si en revanche, vous voulez vous payer une bonne tranche de poilade, allez regarder les vidéos Action Max sur YouTube et admirez les jeux d'acteur lamentables et les effets spéciaux tout pourris. ✖

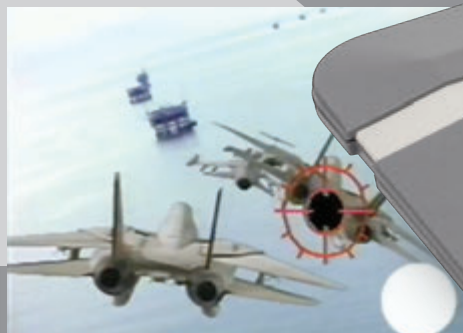


Images Hardware © Evan-Amos. Capture d'écran, avec l'aimable autorisation de Retro Reality, du YouTubeur.



THE RESCUE OF POPS GHOSTLY

□ Un gentil fantôme vous accueille et vous demande de nettoyer sa maison de méchants fantômes. Ces derniers sont rapides, les fourbes, alors bourrez bien la gâchette à en faire pleurer un *ghostbuster* de jalousie. Malgré une atmosphère plutôt bien troussée, le jeu est horriblement répétitif, à en mourir d'ennui.



SONIC FURY

□ Inclus dans la boîte de l'Action Max, *Sonic Fury* est un top gun frénétique où l'on descend des tas d'avions ennemis en évitant de shooter les copains. C'est très bavard, ça secoue dans tous les sens, ça speede bien, mais ça fiche un peu la gerbe, surtout à cause des flashes de cible qui filent la migraine. Prévoyez le sac à vomir, au cas où.





“ Il n’y avait pas d’ordinateurs, dans mon école pour filles : c’était couture et budget domestique ! Mo Warden ”



MO WARDEN

Mo Warden a mis ses talents de graphiste au service de Novagen Software et de ses jeux novateurs. Nous avons parlé avec elle de pixels, de polygones et de ses collaborations avec Paul Woakes...

Mo Warden n'était pas destinée à une carrière dans le jeu vidéo. Elle est déjà mère de deux enfants quand elle découvre l'informatique, mais ses talents de graphiste l'amènent à collaborer avec des studios comme Llamasoft, Anco ou Domark avant d'entamer la plus fructueuse période de sa carrière dans le jeu vidéo, chez Novagen. Si elle est depuis passée à autre chose, elle dirige toujours la société qu'elle a fondée en 1986, et reste très active dans le design web et les technologies de l'information. Elle se définit comme "une personne chanceuse qui a pu vivre de sa passion".

Mo, c'est un diminutif ?

Oui, pour Marion. Un ami a commencé à m'appeler comme ça quand j'avais 17 ans, et c'est resté.

Pensez-vous qu'un prénom plus ostensiblement féminin vous aurait pénalisée, dans une industrie du jeu vidéo très masculine, dans les années 80 ?

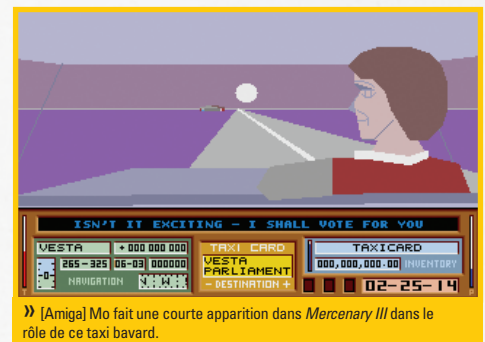
[Rires] Je suppose, oui. Quand je faisais des interviews, les gens attendaient un homme et étaient surpris de me voir 'Hé ho, c'est moi !'. Agréablement surpris, je crois. Je veux dire, l'important, c'était le boulot.

Quand vous étiez enfant, les jeux vidéo et les ordinateurs vous intéressaient-ils ?

Ma mère avait acheté un petit jeu *Pong* sur la télé, on y jouait le dimanche après-midi, avec mon frère, qui me battait à plates coutures. Il n'y avait pas d'ordinateurs, à mon école. Les garçons de l'école de lettres avaient des ordi, et dans mon établissement pour filles, c'était couture et budget domestique !

Alors, comment êtes-vous entrée dans ce secteur ?

J'ai eu mon premier ordinateur, un VIC-20, en 1981. J'étais mère célibataire et je galérais pour trouver un boulot qui me laisse du temps pour mes deux enfants. Un ami m'a pris en pitié et m'a prêté le VIC, juste pour voir si je me dépatouillais avec. J'ai appris le BASIC en 5 ou 6 semaines, et j'ai commencé à me pencher sur l'assembleur 6502. Avant de dessiner des graphismes, je les programmais ! Et puis j'ai eu



» [Amiga] Mo fait une courte apparition dans *Mercenary III* dans le rôle de ce taxi bavard.

un C64 avec *Doodle*, une des toutes premières suites graphiques.

C'est comme ça que vous vous êtes retrouvée à faire l'écran de chargement du jeu de Jeff Minter, *Batalyx* ?

Je connaissais Jeff par le biais de Prestel et MicroNet, des services en ligne où on s'échangeait des trucs. Je crois que je l'ai rencontré pour la première fois sur un salon informatique et que l'écran de *Batalyx* est mon premier truc publié.

On y voit un personnage mi-homme, mi-chèvre. Jeff vous a servi de modèle ?

[Rires] Oh non ! On lisait le même livre de science-fiction, avec le personnage de *Batalyx*. Je lui ai montré quelques croquis, il a aimé, et je les ai juste repris pour cet écran.

Vous avez ensuite signé certains arrière-plans de *Colour Space* sur Atari ST, mais ▶



CHRONO SÉLECTIVE

JEUX

- ❑ **BATALYX** [C64] 1985
- ❑ **COLOURSPACE** [ATARI ST] 1986
- ❑ **THAI BOXING** [C64] 1987
- ❑ **BACKLASH** [AMIGA/ST] 1987
- ❑ **HELLBENT** [AMIGA/ST] 1988
- ❑ **HYPERFORCE** [AMIGA/ST] 1989
- ❑ **DAMOCLES** [AMIGA/ST] 1990
- ❑ **DAMOCLES : MISSION DISK 1** [AMIGA/ST] 1991
- ❑ **DAMOCLES : MISSION DISK 2** [AMIGA/ST] 1991
- ❑ **ENCOUNTER!** [AMIGA/ST] 1991
- ❑ **MERCENARY III : THE DION CRISIS** [AMIGA/ST] 1992
- ❑ **LEGENDS OF VALOUR** [AMIGA/ST] 1992
- ❑ **DAMOCLES** [PC] ANNULÉ

► ça ne devait pas suffire à mettre du beurre dans les épinards, non ?

Je faisais ça pour m'amuser et gonfler mon CV, que je trimalais dans les conventions dans l'espoir qu'on me file un boulot. C'est là que j'ai rencontré Bruce Jordan et Tim Bosher, en 1986.

Deux membres-clés de Novagen Software.

Bruce a regardé mon portfolio, pris mon numéro en me disant qu'il me recontacterait, mais je n'y croyais pas du tout. Et puis deux jours plus tard, il m'appelle et me dit qu'il veut me présenter quelqu'un. Il est venu me chercher, m'a conduit jusqu'à une maison de Birmingham, et là, il y avait Paul Woakes ! J'en suis presque tombée à la renverse. C'était mon héros, à l'époque, j'adorais ses jeux. C'était un grand nom du jeu vidéo, et j'étais soufflée. Je ne m'y attendais pas du tout.

Qu'avez-vous pensé de Paul, quand vous l'avez rencontré ?

J'étais un peu intimidée, mais on a commencé à parler de son projet, *Backlash*, et on s'est



» [Amiga] Prêt à décoller, dans l'impressionnante suite de *Mercenary*.

bien entendus. On me prenait au sérieux, c'était merveilleux ! Jeff Minter m'avait beaucoup encouragée, mais là, c'était un vrai boulot ! C'était ce dont je rêvais. Paul était quelqu'un de très gentil et un extraordinaire partenaire de travail.

Avant d'entrer chez Novagen, vous avez travaillé sur *Thai Boxing* pour le C64...

Seigneur, oui ! J'avais rencontré quelques personnes dans un club informatique et on avait décidé d'essayer de décrocher un contrat. On avait rencontré un type qui nous avait mis en contact avec Anco, mais c'était confus. Il faisait l'intermédiaire avec Anco, et la plupart des gens n'ont pas été payés. Mais c'était une bonne expérience, vu que ça m'a appris à ne plus me faire arnaquer !

Comment avez-vous conçu les graphismes pour les mouvements de combat ?

J'avais emprunté un livre illustré sur les arts martiaux, pour dessiner les personnages, et je me suis appuyée sur mon imagination pour leur donner l'air crédible. On m'a demandé de faire des graphismes violents et réalistes – c'est pour ça que les têtes sont de plus sanglantes, en haut de l'écran. Je suppose que c'était ma manière de protester. D'habitude, je refusais



» [Atari ST] *Hellbent* est un shooter parallaxe bien fichu, avec des visuels étrangement hypnotiques...



» [Atari ST] Le remake 16-bits d'*Encounter!* est plus rapide, mais aussi plus difficile.



TOP CINQ Des jeux où Mo a mis sa patte...



BATALYX 1985

❑ Le premier jeu édité auquel Mo a collaboré : elle a conçu l'écran de chargement de ce titre Llamasoft, avec un homme-chèvre devenu légendaire. *BATALYX* est une compilation de 6 mini-jeux signés Jeff Minter.



BACKLASH 1987

❑ Pour sa première collaboration avec Paul Woakes, Mo passe au 16-bits sur ce shooter 3D ultra-rapide. Le jeu s'affranchit de l'exploration mesurée de *Mercenary* pour se focaliser sur l'action à basse altitude !



DAMOCLES 1990

❑ Cette suite de *Mercenary* a nécessité plus de trois ans de développement, mais offre aux joueurs tout un système solaire à explorer, dans une aventure épique pleine de dialogues truculents et d'intrigues secondaires mystérieuses.



ENCOUNTER! 1991

❑ Une refonte de l'excellent clone de *Battlezone* de Paul Woakes sur C64. La puissance 16-bits autorise nombre d'améliorations graphiques et une foule de détails sympas (comme ces turbines à l'arrière-plan)... et des ennemis plus retors.



MERCENARY III 1992

❑ Le dernier jeu Novagen de Mo qui soit sorti (la version PC de *Damocles* n'a jamais été terminée) s'appuie sur les fondements de la saga, à savoir des voyages interplanétaires dans de grands environnements colorés à explorer.

“ C’était une bonne expérience, vu que ça m’a appris à ne plus me faire arnaquer ! ”

Mo Warden

les projets où l’on tire sur des gens.

Backlash est votre premier projet chez Novagen. Avez-vous eu carte blanche pour les graphismes ?

Paul Woakes m’a laissé pas mal de liberté, pour le design du jeu. Il m’a énoncé des contraintes – qui étaient drastiques à l’époque –, mais je connaissais le matériel, donc je comprenais pourquoi. Mon boulot, c’était que ça rentre dans le code, qu’on travaille à l’unisson. Je dessinais d’abord sur papier, et je lui montrais les croquis avant de les mettre à l’écran.

C’était très différent, de travailler en 3D ?

C’était un sacré défi, oui, mais une fois dans le bain et les premiers objets 3D élaborés, ça devient assez naturel. J’arrivais à visualiser les objets, selon la perspective du joueur. Je me souviens d’avoir par exemple fait en sorte que l’œil qu’on voit dans le jeu vous suive du regard, quand vous passez devant.

Vous êtes ensuite revenue à la 2D sur le shooter *Hellbent*...

En fait, je travaillais déjà sur *Damocles* à ce moment, mais ça nous a demandé beaucoup de temps. On avait ces projets plus courts, entre-temps, qui nous permettaient de continuer à développer en parallèle des jeux plus longs. Quelqu’un a suggéré d’ajouter un scrolling parallaxe à *Hellbent*, alors j’ai pu mettre plusieurs couches, qui apparaissent dans les trous à la surface.

L’effet est assez hypnotique...

C’était l’idée ! Pas mal de gens trouvent que le jeu est très difficile. C’est vrai que les



» [Atari ST] *Thai Boxing* a été violent, pour Mo, aussi bien à l’écran qu’en dehors.



» [Atari ST] *Damocles* est une aventure épique dans un monde gangréné par la corruption des politiques et de la presse.

commandes sont un peu nerveuses et qu’on peut facilement se crasher. Quand les tests sont sortis dans la presse, j’ai remarqué que tous les screenshots provenaient du premier niveau. Peut-être n’ont-ils jamais réussi à aller plus loin [Rires] !

Vous avez ensuite fait équipe avec Tony Takoushi sur *Hyperforce*.

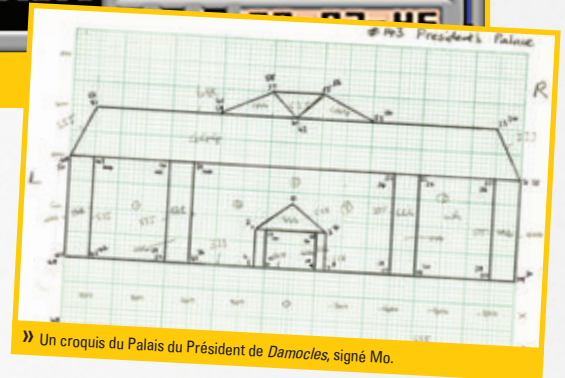
Bruce m’a présenté Tony, pendant un salon. Tak – c’est comme ça que je l’appelais – débordait toujours d’idées. Certaines n’étaient pas très réalistes, mais c’était toujours intéressant. En gros, il me disait : “Fais ce que tu veux ! Montre-moi des trucs !”. Je dessinais par exemple un cheval, il me demandait : “Tu peux lui ajouter des ailes?”, et ça devenait un Pégase. Il voulait que je fasse des arrière-plans “maléfiques”, sombres et sinistres. Il y a même la Mort en personne !

Vous travailliez aussi avec Paul Woakes sur *Damocles*, la suite de *Mercenary*. Le développement a été très long...

Oui, mais ce n’était pas frustrant, parce qu’on savait dès le départ que ce serait un projet de longue haleine. Le jeu était énorme et progressait lentement. Quand on est arrivé au point où on savait qu’on devait le sortir, on a quand même décidé de ne pas le faire, parce qu’il y avait encore des trucs qu’on voulait mettre et peaufiner. Je dis “On”, mais ce n’était pas vraiment ma décision. Mais on avait constamment de nouvelles idées à ajouter dans le jeu. On a finalement dû accepter de s’arrêter à un moment, et de le sortir.

On dirait que vous ne parliez pas que de graphisme, mais aussi de concepts de jeu, non ?

Absolument. On se réunissait régulièrement, avec Bruce, Paul et quelques autres,



» Un croquis du Palais du Président de *Damocles*, signé Mo.

notamment un ami de Paul, Martin Stallard, et on balançait des idées à tout va. Il y avait toujours de nouvelles choses à proposer. C’était une énorme collaboration.

Le jeu est énorme, pourtant, vous avez réussi à le faire tenir sur un seul chargement !

Ça, c’est grâce à Paul. C’était un magicien. Je lui amenais mes graphismes et il les injectait directement dans le jeu. Il attrapait son clavier, les programmat, et généralement, ça marchait du premier coup. C’était vraiment quelqu’un de brillant.

Le film *Blade Runner* vous a-t-il inspiré pour le véhicule de *Damocles* ?

J’adore la science-fiction et je lis tout un tas de bouquins, mais je ne regarde pas trop de films ou de séries, pour être honnête. Donc non, ça ne vient pas de quelque chose en particulier.

***Damocles* est finalement sorti en 1990 et est plein de clins d’œil humoristiques à son développement interminable...**

Oui [Rires] ! Pas mal de ces blagues viennent de Bruce Jordan, qui avait un super sens de l’humour. C’était quelqu’un d’adorable, aussi ! Il me manque... [Bruce Jordan est décédé en 2007, NDLR].

Les deux disquettes de missions



“ J’ai découvert plus tard qu’ils avaient annulé plusieurs projets et viré pas mal de monde ”

Mo Warden

► **supplémentaires sorties l’année suivante, c’est pour se faire pardonner d’avoir fait autant attendre les joueurs ?**
On était arrivé au point où on devait sortir le jeu, mais on savait qu’on pourrait y revenir sur les disquettes de missions supplémentaires. Je ne crois pas que c’était prévu dès le début, mais ça s’est goupillé comme ça. On s’était dit que si le jeu fonctionnait, ce serait opportun. Et bien sûr, vu que *Damocles* a méga-bien marché, les disquettes de missions se sont bien vendues, aussi.

Comment était l’ambiance, chez Novagen, à cette époque dorée ?
J’allais régulièrement au bureau, mais je faisais le plus gros de mon travail à la maison, parce qu’en tant que mère célibataire, je travaillais surtout la nuit. Je m’occupais de mes enfants pendant la journée et après les avoir mis au lit, je me mettais au boulot, généralement jusqu’au petit matin. Puis je me levais pour les préparer pour l’école... Je ne dormais pas beaucoup, mais ce n’était pas grave, parce que je faisais quelque chose qui me plaisait.

Étiez-vous la seule femme de l’équipe de développement, chez Novagen ?
Je crois que oui, mais on n’en a jamais parlé. Tant que je faisais mon boulot, peu importait. Exactement ce que je voulais.

Après *Damocles* et ses disquettes de missions, vous avez travaillé sur la mouture 16-bits d’*Encounter!*, un jeu de Paul Woakes sorti d’abord sur C64 en 1984. Vous avez juste remis les graphismes à

jour ?
Non, c’était un peu plus que ça. C’était une autre plateforme, plus rapide et plus capable. On n’a pas juste refait les graphismes. Il y a plus de gameplay et toutes sortes de petites touches en plus, comme les bâtiments à l’horizon. Des petites choses qui étoffent le jeu.

Choisissez-vous les jeux sur lesquels vous travailliez ?
Non, pas vraiment, mais on ne m’a jamais demandé de travailler sur un truc ringard. Tous les jeux auxquels j’ai participé, chez Novagen, étaient bons !

***Mercenary III* est votre dernier projet chez Novagen, non ?**
En fait non, c’est la version PC de *Damocles*.

C’est vrai, mais ce n’est jamais sorti.
En effet, même si on avait pas mal avancé

dessus. On n’avait pas beaucoup de gameplay en place, mais la plupart des systèmes solaires étaient faits, les villes aussi, les bâtiments, les objets dans les bâtiments, les trajectoires... Il nous restait une ou deux planètes à terminer quand *Psygnosis* a tout débranché. Je n’ai pas compris pourquoi à l’époque, mais j’ai découvert plus tard qu’ils avaient annulé plusieurs projets et viré pas mal de monde. Ils étaient dans une mauvaise passe à ce moment-là, mais je ne sais pas pourquoi ils ont annulé notre projet, parce qu’il était bien avancé. Je ne dirais pas que c’était jouable, mais on avait quand même bien progressé. J’ai des screenshots qui le prouvent [rires] !

***Mercenary III : The Dion Crisis* est sorti, lui, et c’est un des rares jeux sur lesquels vous ayez travaillé où l’on voit des personnages !**
Oui, j’ai dessiné les conducteurs de taxis, dans ce jeu. Et j’ai servi de modèle pour celui avec les cheveux bruns ! Je voulais m’inclure dans le jeu, juste pour le fun. Et puis, je me suis amusée à créer des extraterrestres...

De quels jeux Novagen auxquels vous avez participé êtes-vous la plus fière ?
Je suis fière de chacun de ces jeux, mais j’avoue que j’ai un faible pour *Damocles* et *Mercenary III*, et surtout pour *Backlash*. Il y a quelque chose de viscéral, dans ce jeu... Sur un salon, Bruce avait fait construire des bornes d’arcade avec *Backlash* pour les mettre sur notre stand. Les gens faisaient la queue pour y jouer, et c’était drôle de les voir faire, surtout quand ils baissaient la tête quand des trucs leur fondaient dessus, à l’écran.



» [Megadrive] Quelques ébauches graphiques de Marko’s Magic Football.



» Mo en 1988, peu après son entrée chez Novagen.

C'était vraiment un chouette sentiment...

Comment avez-vous vécu la fermeture de Novagen, au début des années 90?

C'était plus une évolution qu'une fin. On a basculé dans la pub avec un petit projet, *Checkwin*. En résumé, c'était des petits jeux, installés dans les supermarchés, où les gens pouvaient gagner des bons de réduction. Ça n'a pas très bien marché... On avait aussi établi un story-board pour un jeu du nom de *Continuum* et on a essayé de trouver un éditeur que ça intéresserait, mais ça n'a rien donné. Tim, Bruce et Paul ont continué ensemble et ont fondé une nouvelle société, Lighting Reality, mais ils n'avaient pas besoin de graphiste, donc il n'y avait pas de place pour moi. On est restés amis, cependant. J'envoie une carte de Noël à Paul, chaque année.

Il vous rend la pareille?

Non. J'envoie chaque année une carte à la même adresse, à Birmingham, et j'imagine qu'il y vit toujours.

On a voulu interviewer Paul pour *Retro Gamer Collection*, en vain. Vous croyez qu'on a une chance que ça se fasse, un jour?

Paul ne fait pas d'interviews. Il n'en a jamais fait, et je crois qu'il n'en fera jamais. Il n'aime pas ça. Je ne dis pas qu'il trouve que c'est inutile, mais ce n'est juste pas son truc. C'est quelqu'un de très discret, qui veut protéger sa vie privée et son anonymat. Je sais qu'il y a quelques photos de lui qui tournent, mais je crois qu'il n'aimerait pas le savoir. Paul est



» [Amiga] *Legends Of Valour* n'est pas tendre avec les joueurs.

quelqu'un de très calme, généralement, mais quand vous commencez à lui parler de trucs qu'il aime, comme la programmation ou la vidéo, par exemple, il devient très bavard !

Après Novagen, vous avez travaillé sur *Legends Of Valour*, édité par US Gold en 1992. Quel a été votre rôle sur ce projet?

J'ai surtout fait des animations de personnages, pour ce jeu. L'artiste principal c'était Kevin Bulmer, un gars très talentueux. Je crois que je l'ai rencontré pendant un salon et que notre discussion a tourné à l'entretien d'embauche ! Je me suis amusée à faire certains monstres du jeu, en laissant faire mon imagination pour concevoir des trucs à la fois amusants et, tant qu'à faire, un peu effrayants, aussi. Je me souviens particulièrement d'une momie, à la démarche très spéciale... C'était sympa de travailler en équipe, de partager son travail.

Legends Of Valour est le dernier jeu publié auquel vous ayez participé, mais on a entendu dire que vous avez commencé à travailler sur *Marko's Magic Football* sur Game Gear.

Ça ne s'est pas très bien passé. J'avais été engagée par Domark, que mes précédents travaux intéressaient, mais leurs locaux étaient loin de chez moi, et ils voulaient que je reste à Londres toute la semaine, et que je ne rentre chez moi que le week-end. Ça n'a pas fonctionné, vu que j'avais une famille. Et ils voulaient m'installer dans un hôtel et me faire payer la moitié de la note. Il y avait deux versions de *Marko* en développement, une



» [Atari ST] La Faucheuse vous nargue dans *Hyperforce*.

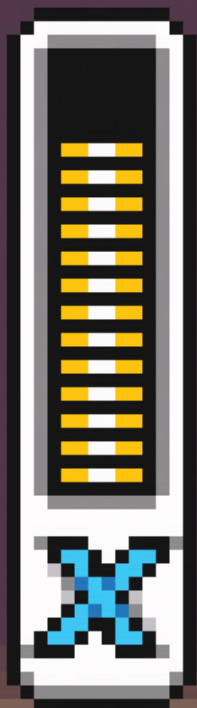
sur Megadrive, l'autre pour la Game Gear, et le programmeur avec qui je travaillais sur la version portable voulait les mêmes graphismes que sur la console de salon. Ce n'était pas réaliste, mais il était convaincu que c'était faisable, alors... "Au revoir, Mo..."

C'est parce que plusieurs titres auxquels vous aviez collaboré ont été annulés vers le milieu des années 90 que vous avez voulu aller voir ailleurs?

Personne n'est content de voir son projet annulé, mais je m'étais trouvé d'autres centres d'intérêt. J'avais appris le HTML et je suis donc devenue web designer, avec un petit côté programmeur bien utile. J'ai commencé à bien en vivre. À cette époque, avec Peter, mon compagnon, on a ouvert notre propre boîte de services informatiques.

Ça vous manque, le développement de jeux vidéo?

Oui, clairement ! Je joue encore un peu – je suis sur *Astroneer* en ce moment, j'adore ! Quant à retravailler dans le secteur du jeu vidéo... disons que ça dépend pour qui et pour quoi ! Il faudrait que j'aie confiance et... je me demanderais pourquoi on fait appel à moi [Rires] ! ✨



Mega Man X

LE SPIN-OFF SHOOTÉ AUX MÉGA-STÉROÏDES

RÉTROVIRUS



» SNES
» CAPCOM » 1993

Le premier *Mega Man*, sur NES, c'est un peu la quintessence du jeu difficile. Peut-être même un peu trop, pour son propre bien. Évidemment, certains trouveront sans doute cette réflexion un peu sacrilège, mais n'allez pas croire qu'on n'aime pas les jeux ardu – au contraire. Cependant, on ne peut s'empêcher de penser que le dosage était loin d'être parfait.

Quand Capcom a relancé la série à l'ère 16-bits, c'était déjà plus agréable : le héros X est plus agile que son prédécesseur NES et peut sauter sur les murs, glisser au sol ou en l'air... Cette palette de mouvements enrichie s'accompagne de nouvelles armes

récupérées sur les boss vaincus, mais aussi d'upgrades du personnage proprement dit.

Le design des niveaux de *Mega Man X* est majoritairement plus solide que celui des jeux NES, notamment grâce à cet éventail d'actions enrichi qui autorise plus de fantaisie et de variété. Le jeu reste très difficile, mais beaucoup moins frustrant que ceux qui l'ont précédé. Les nombreux boss de *Mega Man X* sont également bien pensés, parmi les plus mémorables de la saga (Chill Penguin en tête, bien sûr). Cerise sur le gâteau, le jeu est superbe – il faut dire que Capcom brillait particulièrement du côté des graphismes, sur la console 16-bits de Nintendo... ★





IL ÉTAIT UNE FOIS

MEDAL OF HONOR

Dans le grand livre d'Histoire du jeu vidéo, et du FPS en particulier, *Medal Of Honor* a mené bien des batailles, sources de victoires ou de débâcles. Faisons ensemble notre devoir de mémoire...

L'histoire de *Medal of Honor* est douce-amère. Sans conteste, la franchise a eu un fort impact sur le secteur du jeu vidéo, en participant à la démocratisation du FPS (et des jeux sur le thème de la Seconde Guerre mondiale), notamment en amenant sur PlayStation un genre essentiellement réservé au PC. Mais aujourd'hui, la marque est moribonde, écrasée par une concurrence qu'elle a aidé à engendrer.

On a l'habitude de voir des franchises populaires et respectées tomber en désuétude, mais rares sont celles qui ont chuté aussi rudement que *Medal of Honor*. Tout avait si bien commencé, pourtant...

Le premier jeu est littéralement arrivé

de nulle part. La PlayStation venait de sortir et commençait à faire des vagues, et DreamWorks Interactive cherchait à percer dans le jeu vidéo. Plusieurs géants du cinéma de l'époque ont fondé des studios de jeu, pour transformer leurs franchises juteuses du grand écran en loisir interactif. C'est là que naît *Medal of Honor*, alors que le célèbre réalisateur Steven Spielberg dirige un projet très éloigné de son concept de départ. L'équipe qui travaille sur *Jurassic Park 2* sur PlayStation lui présente un prototype, qui n'emballe pas vraiment le cinéaste cofondateur de DreamWorks Interactive : "Je travaillais chez DreamWorks Interactive à ce moment," se souvient Chris Cross, *lead designer* du premier *Medal Of Honor* et des six volets qui ont suivi. "Je venais de terminer des titres PC pour les enfants, et je 'flottais' un peu. J'avais donné un coup de main sur *Trespasser*, dont le *lead designer* avait commencé à bosser sur ce qui deviendrait *Medal of Honor*, mais le projet ne le branchait pas trop. Pour la petite histoire, quand ils sont allés montrer *Jurassic Park 2* PlayStation à Spielberg, il leur aurait dit 'Bof... *Jurassic Park*, c'est du passé. Mon prochain film, c'est *Il faut sauver le soldat Ryan*. La Seconde Guerre mondiale va être à la mode. Vous devriez faire un *GoldenEye* pendant la Seconde Guerre mondiale."

D'après Chris, Spielberg était encore très impliqué dans le gaming, à ce moment, et particulièrement intéressé par le potentiel



» [PlayStation] Beaucoup d'efforts ont été faits pour maintenir le rythme de jeu dans *Medal Of Honor*, qui n'en oublie pas pour autant de varier les styles de jeu.



★ LEÇONS D'HISTOIRE

Des grandes batailles de la Seconde Guerre mondiale, récréées dans *Medal Of Honor*

OPÉRATION MARKET GARDEN



CE QUI S'EST RÉELLEMENT PASSÉ : La plus grande opération militaire à ce stade du conflit, pendant laquelle des forces alliées 'Market' aéroportées ont repris des ponts entre Eindhoven, assistées par les forces au sol, 'Garden'.

COMMENT ÇA A ÉTÉ RECRÉÉ : Le lieutenant Jimmy Patterson et son escouade traversent Arnhem jusqu'au pont d'Arnhem pour aider les forces alliées à tenir ce point stratégique.

L'ATTAQUE DE PEARL HARBOR

CE QUI S'EST RÉELLEMENT PASSÉ : L'armée japonaise a lancé une attaque-surprise sur la base navale américaine de Pearl Harbor, à Hawaï. En réalité, et malgré la croyance populaire, il n'y a eu que très peu d'assauts kamikazes.

COMMENT ÇA A ÉTÉ RECRÉÉ : Le caporal Joseph Griffin est réveillé par l'attaque à bord de l'USS California, puis il descend plusieurs avions japonais avant d'être éjecté du cuirassé. Il aidera plus tard l'USS Nevada à sortir du port.



LE SABOTAGE DE L'EAU LOURDE



CE QUI S'EST RÉELLEMENT PASSÉ : De l'eau lourde (qui pouvait servir à créer des bombes atomiques) de la centrale norvégienne de Rjukan était transportée en secret vers la France, mais des saboteurs norvégiens ont détruit les installations.

COMMENT ÇA A ÉTÉ RECRÉÉ : Jimmy s'infiltrait dans l'usine, la sabote pour qu'elle ne produise plus d'électricité, détruit les laboratoires de recherches et déverse l'eau lourde avant de détruire le système de transport de la base.

LA BATAILLE DES ARDENNES

CE QUI S'EST RÉELLEMENT PASSÉ : Ce fut la dernière grande offensive allemande de la Seconde Guerre mondiale, pour reprendre le contrôle de la cité portuaire d'Anvers afin d'obtenir l'avantage pour les négociations du traité de paix.

COMMENT ÇA A ÉTÉ RECRÉÉ : Le lieutenant William Holt assiste le 101^e régiment aéroporté pendant la bataille des Ardennes avant d'aller reprendre des points stratégiques. Holt s'infiltrait ensuite dans une ferme pour libérer Manon Baptiste, agent de l'OSS et personnage récurrent des *Medal Of Honor*.



LE DÉBARQUEMENT



CE QUI S'EST RÉELLEMENT PASSÉ : Le plus grand débarquement maritime de l'Histoire, où plus de 24.000 hommes des forces alliées ont débarqué sur cinq plages de Normandie occupées et fortifiées par les Allemands.

COMMENT ÇA A ÉTÉ RECRÉÉ : Dans la séquence d'introduction, Jimmy Patterson pilote une barge Higgins. Il tombe à la mer, la plupart des hommes de son escouade meurent ou sont blessés, et Patterson détruit tout seul les bunkers Allemands et libère les tranchées derrière.



» [PlayStation] La manette PlayStation n'ayant pas encore les deux sticks de ses descendantes, il a fallu opter pour un système de visée à la *GoldenEye*.

de la narration interactive.

"Et je crois que quelqu'un lui a demandé s'il voulait faire un jeu *Soldat Ryan*. Il a répondu que non, que ce n'était pas adapté pour un jeu, et qu'il fallait qu'on écrive notre propre histoire. Un jeu qui se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale, et qui soit aussi bon que *GoldenEye*."

L'équipe de développement se retrouve donc en charge d'un shooter console capable de rivaliser avec le hit de Rare, sur une console taillée pour la 3D que beaucoup ne maîtrisent pas encore. "Ils se sont mis au boulot et ils ont commencé à voir comment ils pourraient le faire", raconte Chris. "Ça leur a pris trois mois, au terme desquels le *lead designer* d'origine est parti. Ce n'était pas le candidat idéal pour ce projet, c'était un type très marqué PC qui voulait faire un jeu à la *Doom*, *Quake*, *Wolfenstein 3D* et compagnie." Chris reprend son poste et voit les choses autrement, certain que le jeu doit avoir une vraie base historique. Au lieu de balancer des roquettes à tout va à la tronche de mécha-nazis, le gameplay doit être plus mesuré, plus méthodique.

Mais avant tout, il faut faire tourner le jeu sur PlayStation, aussi faut-il revoir en profondeur le moteur 3D. Et il y a beaucoup de choses à prendre en compte, entre le nombre d'ennemis simultanés à l'écran, la modélisation de l'arme du



» [PlayStation]
De nouveaux
éléments de game
design ont été ajoutés
à *Underground*.



“La mémoire était un gros, gros problème sur PlayStation”

Chris Cross



joueur de sorte qu'elle utilise le moins de mémoire possible, en passant par la configuration des commandes.

“La mémoire était un gros, gros problème sur PlayStation,” se souvient Chris. “La géométrie d'arrière-plan prenait à elle seule une grosse partie de la mémoire, comme les animations des ennemis. Parmi nos programmeurs, on avait un ingénieur ‘hardcore’, un type qui savait ce que pouvaient faire les puces et qui savait coder en assembleur pour les exploiter au mieux. Si vous mettez le disque de *Medal Of Honor* dans une PS3, malgré la rétrocompatibilité, ça ne chargera même pas, parce que les instructions pour initier l'envoi de données ne sont pas reconnues par la PS3. Le système de stream était parfois visible, quand vous arrivez à certains endroits et que ça active le chargement, mais d'autres fois, c'est totalement transparent. C'était

tellement optimisé pour la PlayStation qu'il n'y avait aucune garantie que ça tourne sur des machines plus récentes. C'était spécifiquement conçu pour cette console.”

Pendant que les programmeurs et les graphistes s'échinent sur le moteur de jeu, le reste de l'équipe doit imaginer un scénario qui allie les rouages d'espionnage d'un *James Bond* et le contexte de la Seconde Guerre mondiale.

“On allait prendre un agent de l'OSS et l'envoyer dans des missions secrètes derrière les lignes ennemies”, explique Chris. “C'était pile dans l'idée d'un *Goldeneye* de la Seconde Guerre mondiale, non ? On s'est penchés sur le sujet et on s'est rendu compte à quel point c'était fascinant. En creusant dans des documents sur l'OSS de cette époque et des grandes batailles de la Seconde Guerre mondiale, on a trouvé comment intégrer de manière plausible une histoire d'agent secret.” Des événements marquants de la Seconde Guerre mondiale servent ainsi de décor aux

★ L'ARSENAL Les armes de la victoire des forces alliées



M1911A1

■ Tout FPS qui se respecte se doit d'avoir son flingue de base, avec lequel on commence la partie. Ici, c'est le M1911A1, l'arme de poing la plus populaire dans les jeux sur la Seconde Guerre mondiale. Comme il se doit, on passe vite à quelque chose de plus puissant, mais c'est toujours pratique d'en avoir un sous le coude.



M1 GARAND

■ Une des armes les plus emblématiques de la Seconde Guerre mondiale et, par association, des *Medal Of Honor*. Le ‘ping’ très reconnaissable que fait l'arme quand une cartouche est éjectée a été enregistré à partir d'un véritable M1 Garand.



MP 40

■ Bien qu'elle ne soit plus produite depuis longtemps, la mitraillette MP 40 reste très populaire dans les FPS – même ceux dans un contexte contemporain. C'était une arme très courue parmi les forces de l'Axe pendant la Seconde Guerre mondiale, aussi en trouve-t-on régulièrement en jeu sur le cadavre des ennemis.



M1912

■ Les fusils à pompe étaient moins variés qu'aujourd'hui, et le M1912 était le seul vraiment utilisé en combat rapproché, notamment dans les tranchées. Dans *Medal Of Honor*, c'est traditionnellement l'arme la plus puissante du jeu, même si sa forte dispersion réduit son efficacité.



IL ÉTAIT UNE FOIS MEDAL OF HONOR

missions, mais restent en marge pour ne pas mélanger la fiction et la réalité, afin que les aventures du lieutenant Jimmy Patterson puissent s'inscrire dans ces batailles historiques sans les trahir.

Le résultat, c'est un jeu soigneusement conçu qui s'éloigne des thèmes habituels du genre, mais réussit à séduire les joueurs au-delà des espérances. Quand *Medal of Honor* sort en 1999, il est loué pour ses graphismes, ses mécaniques de jeu bien établies, son rythme et ses styles de jeu variés et son contexte, mais si ses créateurs savaient que leur jeu était différent, ils ne s'attendaient pas à un tel succès : le jeu s'écoule à plus de 2 millions d'exemplaires dans le monde. Il n'est donc guère étonnant que l'éditeur du jeu, Electronic Arts, commande une suite. Au lieu de prolonger les aventures du lieutenant Patterson, les développeurs préfèrent reprendre un autre personnage du jeu, loin des standards du héros de guerre américain, à savoir la résistante française Manon Baptiste, inspirée d'Hélène Deschamps Adams, véritable espionne de l'OSS. Chris décrit cette suite comme un "projet sans grandes ambitions". Si la formule est certes identique, les joueurs peuvent tout de même incarner un personnage différent dans des régions plus exotiques de l'Europe en guerre. Passage obligé pour les gros succès de l'époque, une version Game Boy Advance est également lancée, mais mieux vaut l'effacer des livres d'Histoire...

D'autres suites sont aussi mises en

chantier. *Medal Of Honor* a été un gros succès, mais à cette époque, le PC, foyer des *Doom* et autres *Wolfenstein*, était la plateforme de prédilection des shooters en vue subjective. EA veut sa part du gâteau sur ce marché, mais vu que *Medal Of Honor* a été spécifiquement programmé pour la PlayStation, sa conversion n'est pas évidente. Chris était aussi en charge de ce projet, bien qu'il avoue ne pas s'être tellement impliqué : "En gros, j'ai dit que je ne savais pas faire de jeux PC, alors j'ai confié les clés aux programmeurs. Je les ai laissés faire, ils savaient faire des jeux PC mieux que moi. Mais c'était bien, comme ça. J'ai chapeauté la franchise sur sept titres, pendant près de 7 ans." Le troisième volet de la série, en trois ans, c'est *Medal Of Honor : Allied Assault*, qui sort en 2002 sur PC. Malgré des



» [GBA] Plutôt que de s'aventurer dans le jeu à la première personne, Netherrock Ltd a eu la bonne idée de faire d'*Infiltrator* un superbe clone de *Commando*.



**STIELHANDGRANATE
MODÈLE 24**

■ La grenade Mk II est devenue de facto la grenade à main des armées modernes, ce qui fait du modèle 24 allemand une curiosité des *Medal Of Honor*, avec son manche et sa forme particulière très différentes de la forme ovoïde de la Mk II.



BAZOOKA M9A1

■ Comme le pistolet de base, le bazooka est incontournable des FPS et *Medal Of Honor* ne déroge pas à la règle avec un bazooka pour chaque camp. Côté Allemand, on retrouve le Panzerschreck, mais on utilise surtout le M9A1 allié dans les *Medal of Honor*. Généralement, quand vous en trouvez un, c'est qu'il y a un tank pas très loin...



**FUSIL AUTOMATIQUE
BROWNING M1918**

■ La série des *Medal of Honor* reprend pas mal d'armes américaines, mais on trouve aussi des équipements européens, comme le fusil Lee-Enfield ou le M1918 de Browning (ou BAR, pour *Browning Automatic Rifle*), doté d'un chargeur haute capacité.

» [PS2] Dans *Frontline*, les combats dans les rues d'Arnhem sont intenses et magnifiquement orchestrés.





» [PSP] *Heroes*, c'est une grande traversée de l'Europe : Italie, Pays-Bas, Belgique...

► critiques positives – et sa composante multijoueur à 32 –, le jeu est relativement négligé.

Le plus étonnant reste tout de même la vitesse à laquelle EA a cherché à capitaliser sur le succès du premier jeu. Chris explique qu'au moment où a commencé le développement de *Medal Of Honor : Underground*, le travail sur le premier volet PS2 de la série est également lancé. "Ça nous a pris deux ans, et les neuf premiers mois ont été décourageants", se souvient-il. "Je me suis engueulé avec les dirigeants d'EA qui trouvaient qu'on n'avancait pas assez vite. Je leur ai dit d'aller se faire mettre, et que ce serait prêt en janvier, alors qu'ils nous foutent la paix et qu'ils ne reviennent pas avant cette date. Bon, on n'a pas tenu les délais, mais au moins, les progrès qu'on avait faits étaient visibles. J'ai vraiment eu chaud aux fesses."

Pour bien des joueurs, le quatrième *Medal Of Honor*, *Frontline*, est le plus mémorable. Pas tant pour ses graphismes et son gameplay améliorés, mais pour sa séquence d'ouverture. "La scène du débarquement n'était pas prévue dans le jeu", nous apprend Chris, "parce que les gars du jeu PC, *Medal Of Honor : Allied Assault*, l'avaient déjà faite. Ce qu'il s'est passé, c'est que les gars d'*Allied*

» [PS2] *Rising Sun* suit les conflits de la guerre du Pacifique.



★ CHRONO

MEDAL OF HONOR
1999, PLAYSTATION

**MEDAL OF HONOR :
UNDERGROUND**
2000, PLAYSTATION/GBA

**MEDAL OF HONOR :
ALLIED ASSAULT**
2002, PC

**MEDAL OF HONOR :
FRONTLINE**
2002, DIVERS

**MEDAL OF HONOR :
RISING SUN**
2003, DIVERS

**MEDAL OF HONOR :
INFILTRATOR**
2003, GBA

**MEDAL OF HONOR :
PACIFIC ASSAULT**
2004, PC

**MEDAL OF HONOR :
EUROPEAN
ASSAULT**
2005, DIVERS

**MEDAL OF HONOR :
HEROES**
2006, PSP

**MEDAL OF HONOR :
VANGUARD**
2007, PLAYSTATION 2/WII

**MEDAL OF HONOR :
AIRBORNE**
2007, DIVERS

**MEDAL OF HONOR :
HEROES 2**
2007, PSP/WII

**MEDAL OF HONOR :
WARFIGHTER**
2010, DIVERS

**MEDAL OF HONOR :
WARFIGHTER**
2012, DIVERS

Assault sur PC ont en gros repris la scène du *Soldat Ryan* plan par plan, sous le moteur *Unreal*. Ils l'ont montrée à Steven Spielberg sur le tournage du film et il était totalement soufflé, genre 'c'est le truc le plus extraordinaire que j'aie jamais vu !'. C'était tellement fort, de jouer ce genre de scène, à l'époque, qu'on s'est finalement dit qu'on ne pouvait pas passer à côté et qu'on devait mettre ça dans le jeu sur console."

Mais cette décision n'est pas si simple à mettre en œuvre : le jeu est déjà en production depuis des mois, et sa structure est majoritairement établie. "On a toujours évité le débarquement, parce qu'une telle scène était un vrai gouffre à mémoire", se souvient Chris. Sur PC, les contraintes mémoire n'étaient pas les mêmes, et faire le débarquement, c'était relativement plus facile sur ce support. On a dû faire appel à un autre *producer* et à deux autres designers pour la fin du développement." Mais ça valait le coup, bien sûr : la séquence de débarquement de *Frontline* et le gameplay qui en découle sont une grande réussite, comme bien d'autres passages du jeu qui bénéficient bien sûr des graphismes améliorés de la PS2, mais aussi d'une narration continue, plus captivante qu'une simple succession de missions. Reste que c'est pourtant cette scène de débarquement qui a marqué les esprits, copie conforme de celle du film *Il faut sauver le soldat Ryan*, ou presque. Pour la première fois, le jeu vidéo a réussi à rivaliser avec le cinéma façon Spielberg, et *Medal of honor : Frontline* est de ce fait incontestablement un jalon de l'histoire du jeu vidéo : "Avec le recul, ►

IL ÉTAIT UNE FOIS MEDAL OF HONOR

★ LE THÉÂTRE DES OPÉRATIONS



RJUKAN, NORVÈGE
MEDAL OF HONOR

ARNHEM, HOLLANDE
MEDAL OF HONOR FRONTLINE

ARDENNES, BELGIQUE
MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

SAINT-NAZAIRE, FRANCE
MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

NORMANDIE, FRANCE
MEDAL OF HONOR FRONTLINE

PARIS, FRANCE
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

DUBUISSON, FRANCE
MEDAL OF HONOR

MONTE CASSINO, ITALIE
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

NAPLES, ITALIE
MEDAL OF HONOR AIRBORNE

LE RHIN, ALLEMAGNE
MEDAL OF HONOR VANGUARD

SICILE
MEDAL OF HONOR VANGUARD

CRÊTE, GRÈCE
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

STALINGRAD, RUSSIE
MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

ALGER, ALGÉRIE
MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

KARACHI, PAKISTAN
MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

ATOLL DE TARAWA, ÎLES GILBERT
MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

OAHU, HAWAÏ
MEDAL OF HONOR RISING SUN

ÎLE DE MAKIN
MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

AFRIQUE DU NORD
MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

BEGRAM, AFGHANISTAN
MEDAL OF HONOR (2010)

SINGAPOUR
MEDAL OF HONOR RISING SUN

GUADALCANAL
MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT



★ LA TOUCHE SPIELBERG

D'après Chris Cross, Steven Spielberg a eu essentiellement un rôle de conseiller sur *Medal Of Honor*. Il se rendait de temps en temps dans les locaux de développement, installés sur la route qu'il empruntait pour aller aux studios DreamWorks – pour suivre le progrès de *Medal Of Honor* et des autres projets de DreamWorks Interactive.

Pour le premier volet, la plupart de ses suggestions concernaient surtout des ajouts filmiques et artistiques. Par exemple, Spielberg proposait des emplacements où mettre des barils explosifs pour tuer facilement et de manière spectaculaire plusieurs ennemis en même temps. Il proposait aussi des points d'apparition d'ennemis ou des emplacements pour les tourelles fixes, afin d'accentuer l'action et soutenir le rythme du jeu. Chris souligne que Spielberg avait maintes autres suggestions, mais elles étaient pour la plupart impossibles à implémenter sur le hardware de l'époque.

Spielberg s'est surtout impliqué dans le développement de *Frontline*. Après que 2015 Inc. lui ait présenté une démo du débarquement en Normandie pour *Allied Assault* – qui reprenait plan pour plan sa scène du film *Il faut sauver le soldat Ryan* –, Spielberg a voulu reproduire la même séquence avec de l'interactivité. Il a ainsi dirigé la scénographie du niveau et aurait conseillé à l'équipe console qui travaillait sur *Frontline* de reprendre la scène du débarquement pour le début du jeu. Le développement était alors très avancé, mais l'intérêt de Spielberg a convaincu les dirigeants d'EA de faire en sorte que la séquence puisse être ajoutée.

“On a été avalés par la machine EA, et à partir de là, ça a vite décliné”

Chris Cross

► c'était ce qu'il fallait faire, bien sûr”, nous dit Chris, qui avoue ne pas avoir été aussi convaincu de cela, à l'époque. “J'ai rechigné tout du long, mais c'était le bon choix, parce que c'est si puissant et si mémorable, et totalement ancré dans l'imagerie de la Seconde Guerre mondiale. Et c'est exactement le genre de séquence qu'on s'attend à voir dans un film. C'est ce qui définit le tout. Je suis content qu'on l'ait fait, mais quand vous êtes tellement plongé dans un projet, vous avez tendance à rejeter tout ce qui vient vous bousculer.”

Frontline sort donc sur PS2 vers le milieu de l'année 2002, plusieurs mois après son pendant sur PC. Ce volet est sans conteste le summum de la franchise, avec ses qualités cinématiques et son scénario travaillé, qui comme le souligne Chris, s'inspire du film *Un pont trop loin*. L'exploitation intelligente des contextes historiques et des combats de rue intenses hissent le jeu au-dessus de ses concurrents, avec qui la saga va vite avoir maille à partir. *Frontline*, le volet le plus vendu de la série, s'écoule à plus de 6 millions d'exemplaires rien que sur PS2, auxquelles s'ajoutent 2 millions de copies sur Xbox et Gamecube. Mais des soucis se dessinent à l'horizon : la guerre des shooters historiques vient juste d'éclater et si EA et DreamWorks remportent la



» [PS2] Vanguard est souvent oublié à cause du passage à la génération “PS360”, et parce que les joueurs commencent à se lasser des shooters sur le thème de la Seconde Guerre mondiale.

première bataille, ils vont finalement perdre les suivantes. Le premier assaut est même lancé par EA, quand l'éditeur sort en septembre 2002 le premier *Battlefield* d'un studio suédois peu connu : DICE. *Battlefield 1942* reprend le même contexte historique et se concentre sur un mode multijoueur à grande échelle, et tire la couverture à lui en exploitant toute la reconnaissance que s'est construite la franchise des *Medal Of Honor*. Cependant, c'est surtout en 2003, à la sortie du premier *Call Of Duty*, que le déclin de *Medal Of Honor* s'amorce. Le jeu d'Activision surenchérit sur l'aspect ‘spectacle’ qui a fait la réputation des *Medal Of Honor* – une escalade de sensations fortes que les *Medal of honor* ne réussissent pas à suivre.

Mais avant cela, EA surfe encore sur le succès de *Frontline*, avec deux extensions sur PC, en 2002 et 2003. L'équipe de développement de *Frontline* reprend le même moteur pour sortir rapidement *Rising Sun* qui relocalise les combats dans le Pacifique. La bonne réputation de la franchise lui garantit un certain succès

» [PSP] Heroes 2 est un jeu de commande sur une machine moins puissante, qui n'a pas trouvé son public sur la portable de Sony...



IL ÉTAIT UNE FOIS MEDAL OF HONOR

» [PS3] En 2010, la franchise choisit judicieusement de basculer dans un contexte moderne, mais peine à lutter sur un marché dominé par *Call Of Duty*.



commercial, mais les critiques sont moins emballées que pour *Frontline*. Peut-être la lassitude y est-elle aussi pour quelque chose...

«À l'origine, on ne devait faire que deux jeux et sur *Rising Sun*, je commençais à en avoir marre», nous confie Chris. «Les gens qui avaient fait *Frontline* sont partis fonder Spark Unlimited, et après *Allied Assault*, l'équipe de 2015 Inc. est partie chez Infinity Ward. *Call Of Duty* commençait à gagner du terrain, vous savez, et on s'est fait déborder. J'ai aussi travaillé sur *European Assault*, mais j'étais à bout, vraiment. On a été avalés par la machine EA, et à partir de là, ça s'est accéléré.»

Rising Sun sort en 2003 sur PS2, Xbox et GameCube, suivi d'*Infiltrator*, un jeu GBA étonnamment réussi. Chaque nouvelle année voit sortir son *Medal Of Honor*, pendant qu'Activision fait de même avec ses *Call Of Duty* qui continuent de rogner du terrain. «Pour moi, le début des années 2000, c'est le fond du fond, vous voyez ce que je veux dire ?», nous dit Chris. «Je n'ai pas voulu jouer le jeu d'EA et devenir producteur exécutif, parce que je voulais rester game designer. Je ne le regrette pas, mais dans une réalité alternative, je me vois prendre le poste et la franchise, ça m'aurait donné plus de pouvoir. Pourtant je suis content de ne pas l'avoir fait, même si ç'aurait pu être le moyen de sauvegarder l'intégrité de la franchise. Je me serais battu pour



» [PC] Les derniers titres *Medal Of Honor*, comme *Warfighter*, n'ont jamais réussi à s'imposer face aux *COD* et autres *Battlefield*.

ça, au lieu de laisser mon producteur exécutif s'en charger.»

Medal Of Honor : Pacific Assault sort en 2004 sur PC et reprend une bonne partie des séquences de *Rising Sun* pour le public non-console. S'ensuit un partenariat avec Sony pour sortir un *Medal Of Honor : Heroes* sur PSP en 2006 – un jeu mal adapté à ce support portable. Puis vient une dernière tentative de relancer l'intérêt de la franchise sur PS2 avec *Vanguard*, mais le mal est déjà fait. Non seulement les *Call Of Duty* se sont-ils imposés, mais quasiment tous les gros éditeurs du jeu vidéo ont eux aussi sorti leurs propres jeux sur la Seconde Guerre mondiale. Le public se lasse, et l'idée même de sortir un nouveau jeu sur ce thème n'excite plus grand-monde. Alors que l'intérêt pour les FPS Seconde Guerre mondiale est au plus bas, en 2007, un certain *Call Of Duty 4 : Modern Warfare* vient enfoncer le clou. *Medal Of Honor* est mort. EA le sait et change son fusil d'épaule – du côté de la franchise *Battlefield*.

Mais ce n'est pourtant pas tout à fait fini. EA donne une ultime chance à la franchise en tentant de la rebooter

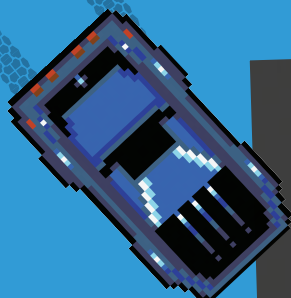
en 2010. Le résultat est un partenariat entre Danger Close Games pour le solo et DICE, experts du multi, qui s'écarte du thème habituel pour verser dans un contexte plus contemporain – celui de la guerre au Moyen-Orient. Une belle tentative qui fait honneur à l'esprit sobre et respectueux envers les soldats qui ont fait la réputation de la franchise, mais là encore, c'est trop tard : *Call Of Duty* a explosé et rien ne semble pouvoir l'arrêter. Le fondateur du FPS militaire a été battu, et même insulté en étant désigné par certains comme un clone de *Call Of Duty*. Une suite bâclée est vite lancée, *Medal Of Honor : Warfighter*, qui sans surprise ne sauve pas les meubles : la marque *Medal Of Honor* fait désormais partie de l'Histoire.

Mais il ne faut pas pour autant l'enterrer définitivement. Après tout, après avoir décollé dans un contexte de guerre moderne et s'être aventurée dans des conflits futuristes, la saga *Call of Duty* revient aujourd'hui à la Seconde Guerre mondiale. Difficile de ne pas y voir quelque ironie et de se dire qu'il y a peut-être encore une place pour le vétéran du FPS historique... ✱

ALL POINTS BULLETIN

APB

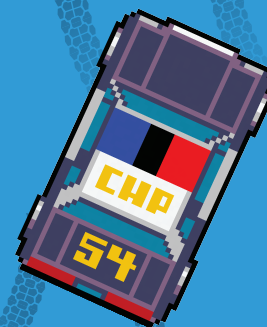
Un All-point bulletin, ou APB (ou encore BOLO, pour *Be On the Lock-Out*), c'est un avis de recherche de la police américaine, mais c'est aussi un hybride de l'arcade d'Atari aussi ardu que plein d'humour...



» [Arcade] Pendant l'entraînement, l'Officier Bob doit "arrêter" des plots et les ramener au commissariat.

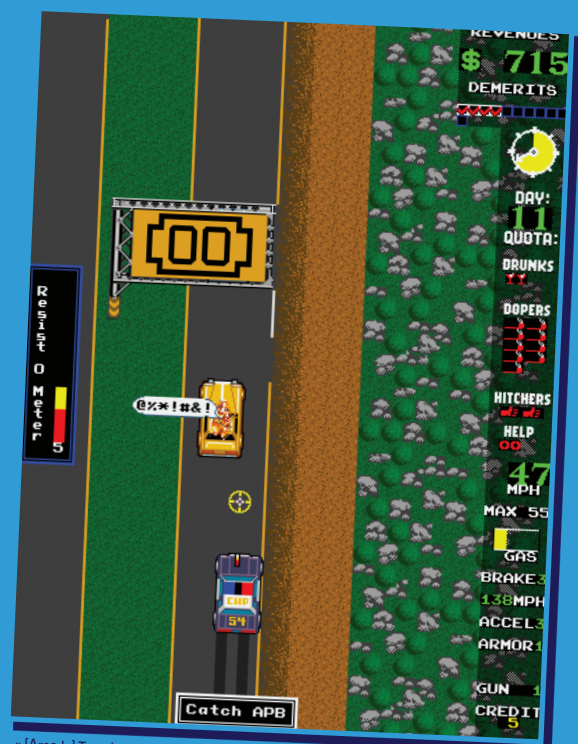
Si *I, Robot* n'a pas eu autant de succès que les précédents titres de Dave Theurer, *Missile Command* et *Tempest*, le jeu du célèbre programmeur d'Atari était un précurseur de la 3D polygonale en arcade. Mais peut-être à cause de ces résultats mitigés, Dave se tourne vers la 2D et un tout autre univers de jeu pour son projet suivant, *APB*. Et comme *I, Robot*, qui combine plateforme et tir, ce nouveau jeu de poursuite policière vue du dessus mélange les genres, autant shoot-'em-up que jeu de course. Si le concept de base d'*APB* rappelle d'autres titres de l'arcade, comme *Spy Hunter* et *The Battle-Road*, les deux ans et demi passés à développer l'éditeur de jeu et la masse de graphismes produits par le graphiste Alan Murphy pendant cette même période laissent déjà entendre que le jeu sera bien plus qu'une simple copie...

C'est après ces 30 mois de travail préparatoire que Mike Hally, designer



“ Dave arrivait vers 4 heures de l'après-midi, et on bossait jusqu'à 4 heures du matin ”

Mike Hally



» [Arcade] Tous les coups sont permis pendant les poursuites : queues de poisson, armes à feu...

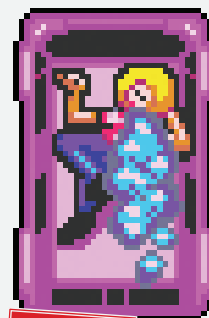
accompli chez Atari, rejoint sur le projet Dave, Alan et le quatuor en charge de la partie audio du jeu. L'interminable phase de design ne l'inquiète pas, bien au contraire : “Les fondements du développement, c'était de créer un immense terrain d'exploration”, explique Mike. “Alan, un graphiste de très grand talent, s'occupait de tous les sprites et de leur animation. Une des grandes forces de Dave, c'était la conception d'outils de développement. Une fois que tous les éléments de base du jeu étaient produits, il ne restait qu'à les assembler avant de s'occuper vraiment du reste. Mon seul boulot, c'était de concevoir le monde du jeu. Je ne m'occupais que de ça.”

Le gameplay d'APB découle en partie de ce grand terrain de jeu : l'Officier Bob ▶

PIXEL, PIXELS

Petit guide des sprites de l'hybride arcade d'Atari

OFFICIER BOB

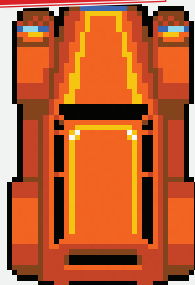


TOXICO

ALCOOLO

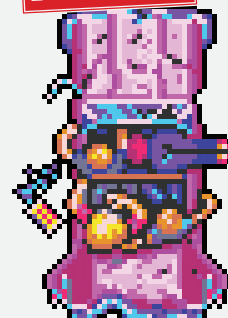


MEURTRIER

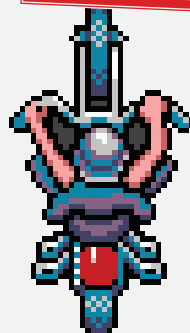


KLAXONNEUR

POLLUEUR

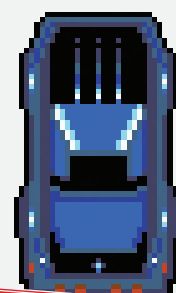


AGRESSEUR



HELP!!

FONCEUR



AUTOSTOPPEUR



LA PANNE



LE CRIME NE PAIE PAS DE MINE

Et dans APB, il a même carrément une sale tronche...



FREDDY FREAK

□ Pas facile de sortir ce hippie de la route. Dépassez-le un peu et braquez brusquement pour défoncer son van et lui expliquer la justice.



CANDY GOODBODY

□ Ce n'est pas très galant, mais n'hésitez pas à tirer sur le véhicule de cette prostituée pour la ralentir. Faites gaffe de ne pas shooter les innocents autour, quand même.



BERNIE GASMAN

□ Ce pyromane fonce à toute berzingue, alors il va falloir faire quelques trous dans la carlingue. Ne tirez que quand vous êtes assez près.



PHILLIP FUSE

□ Ce déséquilibré balance de la dynamite depuis un pont. Faites-le tomber, transformez sa caisse en gruyère, puis rentrez-lui dedans pour le faire sortir de la route.



DUKE LA MAIN FROIDE

□ Ce mac zone près d'un bar et filera quand vous vous en approcherez. Vous l'attraperez plus facilement sur l'autoroute à proximité.



BUZZ GEIGER

□ Il roule au nucléaire – d'où sa tronche –, mais les bonnes vieilles balles l'arrêteront. Vous le choperez plus facilement sur l'autoroute à six voies.



JOE KORNCOB

□ Monsieur Korncob semble tout droit sorti du tableau *American Gothic* et se cache du côté du viaduc. Son véhicule est lent, mais résistant : patience, donc.



LUIGI DE MUCCIO

□ Ce voleur de voitures ne conduit pas très vite, mais il n'est pas facile à balancer dans le décor. Videz vos munitions dessus sans vous soucier de la paperasse.



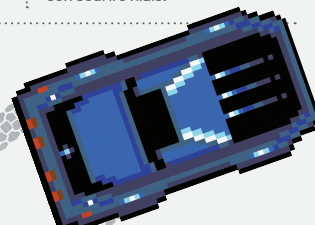
DICK SLOB

□ Cette bonne tête d'abruti est assez lent au début, mais accélère progressivement, donc essayez de l'arrêter rapidement pour effacer son sourire niais.



IGGY DINGDONG

□ Iggy roule en contresens sur l'autoroute, avant de faire volte-face. Vous allez devoir prendre des risques pour l'attraper.



“ J'ai littéralement jonché APB de conneries ! Je voulais que les joueurs aillent dans des coins où ils n'étaient pas supposés pouvoir aller ”

Mike Hally

► va avoir fort à faire pendant son service et poursuivra de multiples objectifs : remplir ses quotas d'arrestation, éviter les collisions, refaire le plein et bien sûr, mettre les grands criminels – les APB – derrière les barreaux. La combinaison de ces missions offre au jeu toute sa rejouabilité, comme le souligne Mike : “C'est comme de jongler avec des assiettes au bout d'un pic, qu'il faut relancer régulièrement pour les empêcher de tomber. Même si dans le jeu, tout n'a pas la même importance : vous n'avez pas à vous préoccuper constamment de votre jauge de carburant, mais juste savoir où se trouvent les stations-service. Il faut noter le quota à atteindre au début du round, et le criminel recherché. Mais vous pouvez accomplir tout ça de différentes façons, et ça encourage les joueurs à explorer et



APB RECONVERTI

Carleton Handley revient sur son portage d'APB sur C64



Aviez-vous joué à APB avant que Domark n'en confie le portage à Walking Circles?

Non, je ne l'avais jamais vu. Je ne crois pas que la salle

d'arcade près de nos locaux l'avait, mais il y avait *Toobin'*, qu'on aimait beaucoup. Je me souviens que j'espérais qu'on récupère *Toobin'*, mais non, on a eu *APB* – qui est un bon jeu, ceci dit.

Avez-vous eu accès à la borne du jeu pour votre portage?

On a eu une borne d'arcade, oui. Deux, en fait, parce qu'ils ont fait tomber la première, quand ils nous l'ont livrée. Elle était en morceaux! Ça a pris du temps pour en recevoir une autre. C'est notre comptable, David Llewellyn, qui y a pas mal joué et qui a retranscrit la carte. Disons qu'il était moins débordé que les autres employés. Il a passé des jours, assis à jouer.

Avez-vous dû faire beaucoup de compromis pour adapter le jeu sur C64?

Je ne crois pas qu'il manque grand-chose – quelques animations, les barrières qui aident à se repérer... et l'écran-titre, où il

n'y a que du texte. Et si vous allez au-delà du dernier jour, le jeu crashe. Je crois qu'on n'avait pas prévu que quelqu'un finisse le jeu!

Quelles ont été les principales difficultés que vous ayez rencontrées?

Mon supérieur hiérarchique voulait qu'on garde le même format vertical que l'arcade, alors il y a un gros panneau moche à droite de l'écran. Et vu qu'il était composé de sprites, il nous en restait peu, pour le jeu proprement dit. Comme on utilisait les graphismes de la *map Spectrum*, on devait aussi scroller les couleurs, ce qui a demandé deux fois plus de boulot.

Que pensez-vous aujourd'hui de votre version C64 d'APB?

Il y a quelques problèmes. Les criminels sont très difficiles à trouver. Dans le jeu d'arcade, il y avait des routes barrées, ça permettait d'éviter de se tromper de chemin. Mais sur les 8-bits, on ne pouvait pas faire ça. Ceci étant, globalement, c'est une bonne conversion du jeu d'arcade. En tout cas, c'était mieux que bien d'autres trucs que j'ai faits!

» [Arcade] Les Taxis d'APB (ou "klaxonneurs", comme ils sont désignés dans le jeu) sont de vrais lavements. L'Officier Bob va avoir à en arrêter un bon petit paquet...

à rejouer les niveaux."

L'humour était déjà omniprésent bien avant l'arrivée de Mike sur le projet, mais ce dernier a surenchéri, au point où il a fallu le modérer : "Il y a par exemple ce petit bar, où vous pouvez voir les gens boire en passant, par les fenêtres. Ou ces petites séquences, comme quand les flics tirent un mec de sa voiture et le balancent dans la poubelle. Et puis, il y a la scène d'interrogatoire, quand vous avez capturé un criminel. On les voit derrière une

LA CHASSE AUX PAS BEAUX

Quelques trucs pour votre virée sur l'autoroute

FAIS PÉTER LA SIRÈNE, BOB

□ La sirène de police de l'Officier Bob sert à arrêter les criminels, mais elle pousse aussi les conducteurs innocents à s'écarter de votre route. Vous pouvez alors écraser le champignon.



RENTRE-LUI DEDANS

□ Normalement, l'Officier Bob arrête les criminels en les ciblant avec un curseur et en allumant la sirène, mais il y a une méthode plus rapide et risquée : laisser la sirène constamment allumée et foncer dans les véhicules des contrevenants.



RESPECTE TA LOI

□ Les innocents veulent être en sécurité, ce qui implique qu'il faut éviter de leur rentrer dedans. Mieux vaut ne pas trop jouer les bédouins sur roues quand la sirène est éteinte, afin de ne pas accumuler les blâmes qui peuvent vous coûter votre badge...



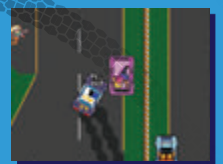
CONNAIS TON QUARTIER

□ Le temps joue contre l'Officier Bob, tout comme sa jauge d'essence. Notez bien où sont situées les stations-service et les boutiques de donuts (les gâteaux permettent à Bob de faire des heures sup').



REMPLE TES QUOTAS

□ Chaque jour, il y a des objectifs à atteindre, mais il y a tant à faire qu'on risque de se laisser déborder. Commencez par remplir ces missions avant de vous occuper du reste.



CONDUIS PRUDEMMENT

□ Ça peut sembler bizarre, vu la nature du jeu, mais APB récompense les bons conducteurs. Ça ne veut pas dire qu'il faut respecter les limitations de vitesse, mais mieux vaut tout de même éviter de péter le décor ou de taper les voitures garées pour ne pas subir de pénalité de temps.



LE GANG DES PORTAGES

Les conversions qui méritent qu'on s'y intéresse



COMMODORE 64

La version C64 reprend fidèlement l'esprit et le look du jeu d'arcade, même si quelques concessions compréhensibles ont été nécessaires, à savoir des véhicules bien moins détaillés, une vitesse réduite, l'absence des barrières de guidage et des échantillons sonores.



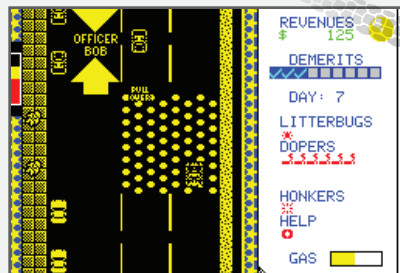
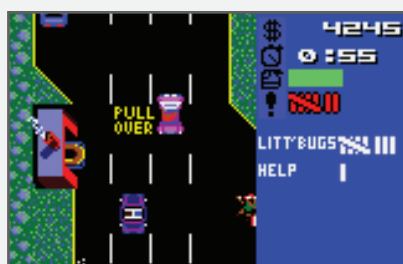
AMSTRAD CPC

Le portage CPC d'APB bénéficie de graphismes en Mode 0 qui en font sans doute la plus jolie des versions 8-bits. Hélas, ces graphismes ont un prix : le scrolling est saccadé et l'écran de jeu est réduit – mais le gameplay est tout de même intact.



ATARI ST

Les sons et les graphismes de la version Atari ne peuvent pas lutter contre leurs pendants sur Amiga : l'écran de jeu est plus petit, les voitures sont moins colorées, la musique est mauvaise et il n'y a pas de voix. Mais pour le reste, on retrouve là aussi les fondamentaux du gameplay d'arcade.



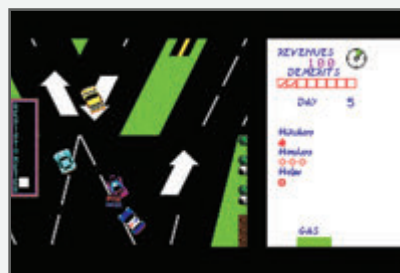
ZX SPECTRUM

Si cette version ne peut se comparer graphiquement à la borne d'arcade, les petits véhicules monochromes sont très reconnaissables. Le gameplay est fidèle à l'original et le jeu tourne un peu plus vite que sur C64.



AMIGA

Les voitures sont plus petites et moins détaillées sur Amiga que sur la borne et le jeu tourne moins vite. Il manque aussi les voix, mais sinon, c'est assez proche de l'original – ce qui en soi est plutôt remarquable, vu la différence de puissance des deux supports.



DOS

La version DOS d'APB ayant été conçue pour un haut-parleur monocal et une palette de 16 couleurs, le résultat est plutôt une bonne surprise. Les contrôles sont réactifs, la détection de collisions est précise et l'IA est fidèle à celle de l'arcade. Le jeu tourne également aussi vite que sur Amiga.

ATARI LYNX

La console portable accueille une conversion des plus respectables de l'arcade, qui inclut même les voix digitalisées, les scènes animées et les niveaux-bonus. Son gros défaut, c'est un écran de jeu un peu court et qui ne permet pas tellement d'anticiper les aléas de la route.



► vitre en verre dépoli pendant qu'on leur tire les vers du nez. À l'origine, ils se faisaient tabasser, mais la direction a trouvé qu'on était allés trop loin et on a dû modifier ça."

L'étendue du monde imaginé par Dave et façonné par Mike permet également d'étoffer les mécaniques de jeu, avec des trucs à ramasser, éparpillés sur la carte : "J'ai littéralement jonché APB de conneries ! Je voulais que les joueurs aillent partout, sortent de la route, traversent les forêts, aillent dans des coins où ils n'étaient pas supposés pouvoir aller, et qu'ils trouvent toutes sortes de trucs dans ces recoins."

La borne du jeu imite la livrée d'une voiture de patrouille, avec un Officier Bob tout sourire sur les côtés et une sirène rouge et bleue qui clignote pendant la partie. Les commandes passent par un volant à 360° et une pédale d'accélérateur, et un grand et coûteux moniteur est intégré pour flatter au mieux les graphismes haute résolution du System 2 d'Atari. Tout cela a bien sûr un coup, mais vu qu'APB est avant tout un jeu de conduite, il lui faut également un siège. Pour limiter les coûts,





» [Arcade] Plus d'essence? Alors, c'est Game Over ! N'oubliez donc pas d'aller refaire le plein dans une station-service de temps en temps...



» [Arcade] Une fois les criminels de droit commun appréhendés, l'officier Bob doit leur arracher des aveux dans une séquence façon *Track & Field*.

il est décidé de lui adjoindre un simple tabouret attaché à la borne par une barre métallique.

Malgré cette petite concession, *APB* marche fort à son lancement, même si les ventes se tassent ensuite rapidement. Pour Mike, le gameplay hybride d'*APB* en est le principal responsable :

"Je me souviens que quand on a présenté le jeu, sur la Côte Est, on a eu près de 2000 commandes initiales, mais qu'il n'y en a pas eu beaucoup d'autres, ensuite. Ce n'est pas vraiment un jeu de conduite hardcore, ni un vrai jeu de tir. Je crois qu'on a fait un jeu de niche..."

Malgré des ventes décevantes sur le long terme, *APB* a suffisamment bien marché pour avoir droit à différents portages sur supports domestiques. Domark Software a récupéré les droits d'adaptation sur microordinateur, tandis que Quicksilver Software sécurise ceux sur la Lynx l'Atari. Les critiques sont plutôt bonnes, tout comme les ventes sur ces supports, aussi connaît-on plus *APB* sur ces supports que sur borne d'arcade –

d'autant que cette dernière n'a pas été produite en grande quantité. N'empêche, si vous avez l'occasion de croiser une borne *APB* en état de marche, glissez-lui une petite pièce, histoire de faire un peu mumuse avec la sirène de ce jeu Atari drôle, ambitieux, et trop souvent oublié...

Sinon, il reste toujours les nombreux portages disponibles ou, à défaut, l'émulation... *



QUESTIONS À MIKE HALLY

Mike nous parle de sa collaboration avec Dave Theurer sur *APB*



Pourquoi le développement d'*APB* a-t-il été si long, avant même que vous ne rejoigniez le projet?

Il leur a fallu déjà un an de programmation pour arriver au point où Dave Theurer a pu commencer à rassembler les éléments du jeu. Il y avait un graphiste qui faisait des tuiles qu'on pouvait assembler dans toutes les configurations – des routes, des buissons, des arbres, etc. Et quand tout ça a été fait, je suis arrivé sur le projet. Mon boulot, c'était de prendre tous ces éléments graphiques pour construire un monde où évoluerait le joueur.

Comment se déroulaient vos journées de travail?

Dave arrivait chez Atari vers 4 heures de l'après-midi, et on bossait jusqu'à, disons, 4 heures du matin. J'aimais bien me lever vers 5 ou 6 heures du matin pour aller bosser jusqu'à 5 ou six heures du soir, alors j'ai dû complètement modifier mes habitudes. En tout cas, je peux vous dire qu'il n'y avait pas grand-monde pour venir nous embêter et qu'on pouvait mettre la musique aussi fort qu'on voulait!

Qu'est-ce qui vous a poussé à inclure tous ces défis quotidiens, en jeu?

Je crois qu'on voulait juste quelque chose qui fasse vrai. Les vrais policiers ont des horaires, des quotas, des blâmes. Ça donnait de la profondeur au jeu.

D'où vient l'humour très particulier d'*APB*?

Alan Murphy, le graphiste d'*APB*, était aussi un surfer. Et vous savez à quel point ces mecs peuvent être un peu fous... Donc je crois que c'est le résultat d'un peu de sa folie et de beaucoup de celle de Dave!

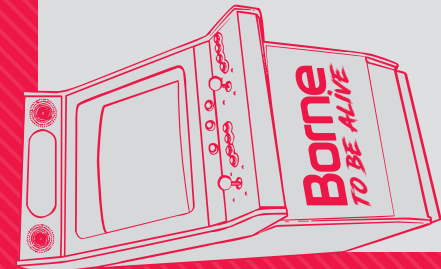
Les objets cachés dans le jeu ont-ils un quelconque but?

Vous pouvez explorer une grande partie de la carte, mais il n'y a pas d'objectif défini. Pourquoi y en aurait-il? Ça participe à la non-linéarité du jeu et ça file de petites récompenses aux joueurs.

À votre avis, pourquoi les ventes d'*APB* ont-elles plongé, après un bon départ?

Ça ne s'adressait pas à un large public. Je crois que le jeu empruntait à différents genres, et que c'est peut-être pour ça que ça n'a pas pris.

ACCEL
GUN 1
CREDIT 5



Double Dragon

» DÉVELOPPEUR : Technos » ANNÉE : 1987 » PRIX ACTUEL : PLUS DE 200 €

Si *Double Dragon* n'a pas inventé le genre 'je me promène en distribuant des torgnoles', précédé par des *Kung Fu Master* et autres *Renegade*, il faut avouer qu'il a quelque chose de spécial, et ce dès l'introduction, quand les Black Warriors attaquent et kidnappent Marian. Sans oublier son mode deux joueurs en coopératif qui le distingue aussi de la concurrence du moment, ni évidemment ce retournement final, où après avoir surmonté tant de dangers côte à côte, Billy et Jimmy Lee s'affrontent pour le cœur de la belle en détresse (qui, en fait, ne l'est plus à ce moment-là).

Le succès du jeu a évidemment inspiré des tas d'imitateurs, notamment *Final Fight*, et donné naissance à de multiples portages et suites, en plein âge d'or du beat-'em-up.

Double Dragon était distribué par Taito sur une variante de sa borne universelle GTC-100.

D'ailleurs, ces bornes étant faites pour être facilement recyclées pour d'autres titres, on croise régulièrement des jeux de la fin des années 80 avec le panneau de commandes et le cadre très reconnaissables de *Double Dragon*...





Flash info

Le circuit de *Double Dragon* est assez complexe : au lieu d'un coûteux processeur 16-bits, le programme principal de *Double Dragon* tourne sur deux processeurs 8-bits, et un troisième est entièrement dédié à la partie audio.

LE MOMENT DE GRÂCE **Abobo** entre en scène



De tous les ennemis du jeu, le grand méchant Abobo est sans doute celui qui attire le plus l'attention. Dès qu'on le voit, on sait, vu sa taille, qu'il est plus dangereux que le labyrinthe de base. Et pour bien enfoncer le clou, Technos a choisi de lui offrir une entrée en scène mémorable : alors que vous distribuez des coups devant un bâtiment du premier niveau, ce monstre traverse soudain le mur pour venir vous conter fleurette... De quoi se faire un peu pipi dans le slip, la première fois !

À L'AFFICHE

LE JEU VIDÉO FAIT SON CINÉMA



FILM

» **ANNÉE** : 1986
 » **STUDIO** : Henson Associates/Lucasfilm
 » **RÉALISATEUR** : Jim Henson
 » **AVEC** : David Bowie, Jennifer Connelly, Toby Froud, Shelley Thompson

JEU

» **ANNÉE** : 1986
 » **ÉDITEUR** : Activision
 » **DÉVELOPPEUR** : Lucasfilm Games

Avec le temps, le film de Jim Henson est devenu culte, mais on connaît assez peu son obscure adaptation en jeu vidéo signée Lucasfilm. Réparons ça illico !

Quand vous déroulez la liste de ses ingrédients, *Labyrinth* avait tout pour faire un grand jeu vidéo : un labyrinthe impénétrable, un antagoniste énigmatique, des pièges, des énigmes et tout un bestiaire de gobelins et autres créatures fantastiques. *Labyrinth*, dont Terry Jones des Monty Python signe le scénario, est le fruit de la collaboration de Jim Henson et de Lucasfilm et le deuxième film du studio de

Jim Henson après *Dark Crystal*, sorti en 1982. On y retrouve la jeune Jennifer Connelly dans le rôle de Sarah, une courageuse adolescente qui traverse le labyrinthe de Jareth, le Roi des Gobelins incarné par David Bowie, pour sauver son petit frère.

"*Labyrinth* est le premier projet cinéma dont Lucasfilm nous a proposé la licence", se rappelle David Fox, *lead designer* et programmeur du jeu. "Ils nous ont parlé de ce projet et nous ont demandé si ça nous intéresserait d'en faire un jeu. On a lu une ébauche du script et on a vu quelques roughs vidéo de scènes d'interaction entre acteurs et marionnettes. Les noms impliqués dans le projet étaient impressionnants, surtout celui de Jim Henson. Alors on a dit oui."

Ce jeu vidéo sera le tout premier titre édité par Lucasfilm Games, qui plus tard émerveillera le monde avec des *Maniac Mansion* et autres *The Secret Of Monkey Island*.

Pour les développeurs de Lucasfilm, qui jusque-là n'ont pas pu créer de jeux à partir de films de la société (dont les *Star Wars*), *Labyrinth* est un vrai tournant : "Je crois qu'on était tous très excités", nous raconte Gary Winnick, graphiste. "Une des raisons pour lesquelles on était entrés chez Lucasfilm, c'était de pouvoir travailler avec les équipes cinéma de la société. Savoir qu'on allait bosser sur un jeu basé sur un film réalisé par Jim Henson et dans lequel George Lucas était impliqué, c'était plutôt génial. Quant au film proprement dit, je l'ai trouvé sympa – et en plus,



» [C64] Une chance sur deux. On a connu pire.

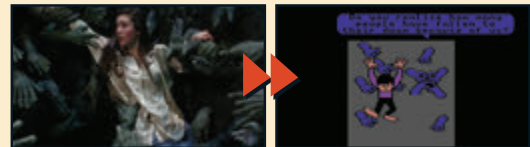
DU FILM AU JEU

Si le jeu n'est pas une adaptation directe du film, on y retrouve pas mal de scènes similaires...



ALPH ET RALPH

Dans le film, ce duo-quatour garde deux portes, l'une menant au château, l'autre à un "funeste destin". Ils ont le même rôle dans le jeu, au sein d'une énigme classique : un seul d'entre eux dit toujours la vérité...



LA MURAILLE DE MAINS

Dans le film, Sarah se la pète un peu après s'être montrée plus maligne que Ralph et Alph, mais elle tombe dans un gouffre dont les parois sont couvertes de membres, plus aidants qu'il n'y paraît. La même scène est fort bien reprise dans la version C64 du jeu.



LA MACHINE

Après s'être échappée d'une oubliette grâce à son nouvel ami Hoggle, Sarah fuit par un tunnel creusé par une drôle de machine manœuvrée par des gobelins. Le joueur doit aussi échapper à cette machine, en la bloquant avec un gros objet en bois...



LA PERSÉCUTION DE LUDO

Ludo est une grosse peluche orange et de loin la plus grosse créature de *Labyrinth*. On le découvre dans une scène où des gobelins le raillent et le harcèlent. Comme Sarah dans le film, le joueur doit libérer le gros bestiau de ses oppresseurs.



LE CHÂTEAU IMPOSSIBLE

La confrontation finale entre Sarah et Jareth se déroule dans un dédale digne d'Escher, aussi déroutant que visuellement intéressant. Le jeu reprend cette séquence avec une autre séquence d'action, où il faut atteindre Jareth avec une boule de cristal.



» [C64] Si vous avez vu le film, vous devriez savoir comment répondre...

“ Dans 9 heures et 23 minutes, tu m'appartiendras ”

Jareth

J'étais un grand fan de Bowie. L'esthétique du film était en plus pile dans nos cordes. Traverser un labyrinthe fantastique en surmontant des obstacles et des adversaires, c'est très jeu vidéo !

David est invité sur le tournage du film, à Londres, pour discuter du jeu vidéo. "On a eu une semaine de brainstorming avec Douglas Adams, qui n'était pas directement associé au film, mais qui était un bon ami de Jim Henson. Je crois que Terry Jones aussi, mais il n'a pas participé aux réunions. J'avais 35 ans et j'étais émerveillé comme un gosse d'être chez Lucasfilm, avec Douglas Adams ! J'adorais le *Guide du Routard intergalactique*, alors j'étais en totale adulation !"

Je suis aussi allé au *Creature Shop* pour voir certaines des marionnettes du film."

"Douglas nous a invités à venir dîner chez lui un soir, et Jim Henson était convié, aussi. Il était juste en face de moi à table et j'étais encore plus intimidé qu'avec Douglas. Jim était quelqu'un de gentil, de modeste et d'humble. Douglas aussi, et c'était tous les deux de grands esprits créatifs, je me sentais honoré d'être en leur présence. Je me souviens que quand Jim est arrivé, il a apporté un gros saumon fumé, de près d'un mètre de long. C'était censé être une blague, pour que Douglas puisse dire 'Et merci pour le poisson !' à la fin du repas."

[Clin d'œil au *Guide du Routard intergalactique*. Si vous ne le

» [C64] C'est peut-être un vieux sage, mais il tape un peu sur les nerfs, papy...

En gros, on a repris tout le film", reprend David. "On n'a jamais eu de projection, on s'appuyait sur le script. On me donnait des indications et je prenais des notes, mais le plus gros des idées venait de Douglas et de Christopher Cerf (auteur de *5, Rue Sésame*), qui se connaissaient, je crois. Ils balançaient des idées non-stop avec une énergie folle..."



À L’AFFICHE : LABYRINTH



» [C64] Ludo est votre ami. Gentil, mais pas très fût-fût.



► saviez pas, on vous parle plus, NDLR].

Douglas est à l’origine d’une des idées les plus originales du jeu, dès le début de la partie. “On se demandait comment passer de la ‘vraie vie’ à ce monde fantastique”, explique David. “On ne voulait pas que le joueur reprenne le personnage du film, alors on a eu l’idée que ce serait le joueur lui-même. Un garçon ou une fille, suivant leur choix du début. Donc on s’est dit qu’on pourrait commencer l’aventure

dans un cinéma et que le joueur soit aspiré dans le film. Et Douglas a dit ‘Commençons comme un jeu d’aventure en mode texte’. Je crois que le jeu d’aventure-texte du *Guide du Routard* était déjà sorti, à ce moment, alors il connaissait bien le genre. Il a ajouté ‘Et si on faisait comme dans le *Magicien d’Oz*, qui commence en noir et blanc et continue en Technicolor en arrivant à Oz? Et si on commençait avec un jeu en mode texte qui devient une aventure graphique en

plein écran quand on arrive dans cet univers?’ Je trouvais l’idée géniale et j’ai dit ‘allons-y, essayons!’.”

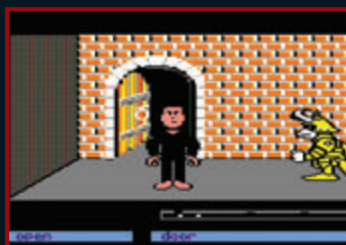
De retour chez Lucasfilm, David et son équipe doivent démêler toutes ces idées pour en faire un jeu, dans un délai relativement court, puisqu’il faut être prêt pour la sortie du film. “On n’avait pas le temps de faire un moteur de syntaxe évolué comme ceux d’Infocom, alors j’ai eu l’idée de cette interface simplifiée,

VERSIONS NOTABLES DE LABYRINTH



COMMODORE 64

□ La meilleure version du jeu en termes de vitesse et de qualité graphique, avec un scrolling fluide et une partie audio de qualité. Le jeu se charge en outre assez vite, sur la version disquette. *Labyrinth* n’est pas très adapté au jeu sur cassette, sauf si vous aimez piétiner de frustration.



APPLE II

□ La version Apple est potable, mais moins convaincante que sur C64 : c’est moins fluide, c’est plus lent, les animations et le scrolling sont plus saccadés. La palette de couleur est moins riche et la partie audio est presque inexistante. La faute, évidemment, au hardware aux capacités plus modestes.



MSX

□ Plusieurs versions de *Labyrinth* sont sorties au Japon sur MSX et PC-88, qui toutes zappent la partie en mode texte du début du jeu. Les sprites des personnages sont plus petits, mais ils ont fait de l’excellent boulot du côté de l’artwork Bitmap du personnage de Bowie.



SUPER FAMICOM

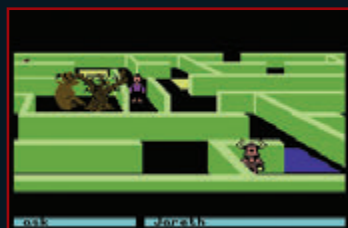
□ Sortie uniquement au Japon sur la Famicom (NES), cette adaptation signée Atlus est très différente du jeu de Lucasfilm Games. C’est un jeu d’arcade-aventure à la *Gauntlet* assez banal, où le joueur incarne la Sarah du film, à la recherche de son petit frère disparu.



» [C64] Pour traverser le marais de l'éternelle puanteur, vous devrez prouver votre courage à Sir Didymus.

comme les rouleaux d'une machine à sous", nous dit David. Sa solution est de laisser les joueurs choisir parmi une liste de verbes et de noms à saisir au clavier. "On n'avait pas d'interpréteur, comme plus tard sur *Maniac Mansion* avec *SCUMM*, qui inclut toute une liste d'actions dès le départ. Là, on ajoutait et on retirait des termes au besoin. Ça fonctionnait avec notre système de rouleaux, mais ça n'aurait pas marché dans un jeu *SCUMM* où tous les mots disponibles sont à l'écran. En revanche, ça offrait plus de flexibilité."

"On m'a donné quelques photos de tournage en noir et blanc et en couleur", se souvient Gary, en charge des graphismes. "Et des images de référence de personnages, de face et de dos. C'est une des premières fois où j'ai essayé de faire des sprites et des décors à partir de ce genre d'éléments de référence. On n'avait pas vraiment accès



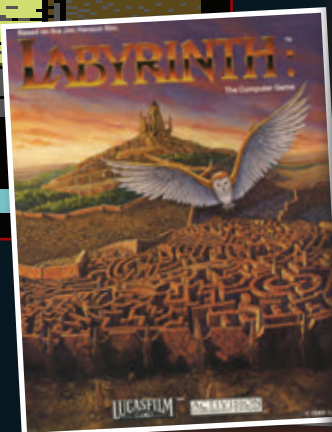
» [C64] Se faire pourchasser par des monstres dans un labyrinthe, c'est rarement une bonne idée.

“ Tu répètes que ce n'est pas juste, mais comparé à quoi? ”

Jareth

aux techniques de scan, à ce moment, alors je commençais par dessiner sur du papier calque, je le scotchais devant mon écran et je repassais avec mon logiciel de dessin en suivant les contours. Une fois que j'avais la forme approximative, je nettoyais l'image à l'écran."

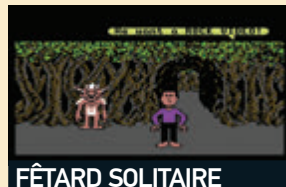
"Je crois qu'on n'a pas enlevé grand-chose du film", ajoute David. "Il y a eu deux-trois petites choses qu'on n'était pas sûrs de savoir comment faire, mais on voulait intégrer un maximum d'éléments du film pour que les joueurs aient vraiment le sentiment d'être dedans. On a eu le même problème plus tard, sur *Indiana Jones et la Dernière Croisade* : on ne voulait pas donner un gros avantage à ceux qui avaient vu le film. Mais pour *Labyrinth*, on est plutôt partis du principe que les joueurs n'auraient pas vu le film, car on ne savait pas s'il allait marcher..."



Et justement, *Labyrinth* est loin de reproduire le succès de *Dark Crystal* (qui a coûté deux fois moins cher) au box-office. Conséquemment, le jeu passe inaperçu quand il sort. "J'ai entendu des gens dire que le jeu était mieux que le film, par certains aspects, mais le film est devenu culte, avec le temps", nous dit David. "Et puis, je pense qu'à l'époque, Activision n'a pas assez soutenu le jeu. Ils auraient dû mettre plus d'argent pour le promouvoir, mais le peu de succès du film à sa sortie a évidemment occulté le jeu. C'est la dure loi du jeu sous licence!" ✨

LIBERTÉS ARTISTIQUES

Ça, c'est pas dans le film...



FÊTARD SOLITAIRE

□ Dans le film, les Fêtards sont d'agaçantes bestioles qui hantent la forêt du labyrinthe et embêtent Sarah avec leurs membres détachables et leur samba. Dans le jeu, on ne croise qu'un seul fêtard qui semble obnubilé par autre chose... Vous avez bien pris votre caméscope, n'est-ce pas ?



LE LAPIDOGOBELIN

□ Alors que vous approchez de votre but, vous devez remporter ce mini-jeu pour entrer dans le château du Roi des Gobelins. Hors écran, Ludo vous aide en vous envoyant des rochers avec lesquels vous devez bombarder les gardes gobelins sur les remparts. Pas facile de trouver le bon timing pour les toucher!



TUSKER



INFOS

- » ÉDITEUR : SYSTEM 3
- » DÉVELOPPEUR :
SYSTEM 3
- » SORTIE : 1989
- » PLATEFORME : DIVERS
- » GENRE :
ARCADE-AVENTURE

DU MÊME DEV'

- LAST NINJA
- PLATEFORME : DIVERS
- ANNÉE : 1987
- IK+
- PLATEFORME : DIVERS
- ANNÉE : 1987
- MYTH : HISTORY
IN THE MAKING
- PLATEFORME : DIVERS
- ANNÉE : 1989

Si l'on vous dit 'System 3', vous pensez sans doute tout de suite à un ninja (le dernier) ou à des karatékas internationaux qui se plussaient, mais sans doute pas à un pseudo-Indiana Jones. Et pourtant...

En 1987, Duncan Meech quitte Palace Software pour entrer chez System 3, où il rejoint les développeurs-stars John Twiddy, Hugh Riley et Mev Dinc. Les souvenirs les plus vivaces du programmeur concernent bien sûr le développement de *The Last Ninja* et de sa suite, mais aussi une borne *R-Type* installée dans le garage de la société. Et bien sûr, il se souvient aussi très bien du seul projet System 3 dont il a été le *lead programmer*, *Tusker*.

"L'idée de départ revient à Mark Cale, qui après avoir vu *Les Aventuriers de l'Arche perdue*, a voulu à l'évidence capitaliser sur le succès du film. System 3 continuait de développer la série des *Ninja*, et c'était un choix censé de faire quelque chose de différent en parallèle."

Avant que Duncan ne se plonge totalement dans *Tusker* avec Hugh Riley, le graphiste de



» [Atari ST] Le portage sur Atari ST est très similaire à la mouture Amiga, avec un joli rendu très 'dessin animé'.

Last Ninja, System 3 déménage à Londres. Un magazine de l'époque raconte que la moquette, dans ces nouveaux locaux, produisait tellement d'électricité statique que ça faisait exploser les puces SID des C64 de l'équipe. "Ces bureaux étaient tristes à en mourir", nous dit Duncan. "Un vrai cercueil sans âme, tueur d'inspiration. Mais je ne me souviens pas qu'on ait eu des problèmes avec la moquette ni des chocs électriques!"

Outre ces supposés soucis, System 3 doit gérer de plus gros problèmes quand John Twiddy, Hugh Riley et Mev Dinc quittent la société pour fonder la leur. "Le départ de ces types, ça a été une grosse perte pour System 3", raconte Duncan. "Leurs nouveaux locaux étaient juste de l'autre côté de la rue, alors on se retrouvait tout de même souvent. Mais le développement de *Tusker* et des jeux *Ninja* étaient totalement distincts, donc leur



» [C64] Comme si le clin d'œil appuyé à *Indiana Jones* n'était pas déjà évident, la scène du combat contre un bédouin vient achever de convaincre.



“ System 3 voulait faire des produits haut de gamme, pas des jeux qui se pondent en six semaines ”

Duncan Meech

départ n'a pas eu d'impact direct sur *Tusker*. Et s'ils étaient restés, je suis certain que Mark leur aurait confié le développement d'un autre jeu *Ninja*.”

Hugh Riley parti, plusieurs graphistes se succèdent sur *Tusker*. “Pas mal de monde est passé sur le projet, mais je crois que personne n'a travaillé dessus à plein temps pendant tout le développement. En interne, il y a eu Hugh Riley, puis Paul Docherty. Rich Hare et Gary Carr ont aidé, aussi. System 3 voulait faire des produits haut de gamme, pas des jeux qu'une poignée de gens pouvait pondre en six semaines, comme c'était l'habitude à l'époque.”

Duncan ne se souvient plus comment l'esthétique du jeu et des nombreux personnages, objets et niveaux, a été établie, mais il se rappelle que tout a été conçu directement à l'écran, plutôt que sur papier : “Je ne me rappelle pas du tout de quels outils on s'est servis, mais je suis certain que j'ai programmé un éditeur de niveaux, parce que ç'aurait été une tâche dantesque de rassembler



» [ZX Spectrum] La version Spectrum de *Tusker* a été programmée par Bob Pape, qui a aussi signé la remarquable conversion de *R-Type* sur ce support.

tous ces éléments sans cela. Ça et un éditeur de sprites, c'était à peu près tout ce dont on avait besoin, comme outils, à cette époque.”

Paul Docherty – plus connu sous le nom de Dokk – est entré chez System 3 pour *Vendetta*, mais il se souvient que Tony Hager et lui ont créé des graphismes pour *Tusker*. “Quand je suis arrivé chez System 3 pour faire *Vendetta*, la production de *Tusker* avait déjà bien avancé”, se souvient Paul. “Hugh Riley avait fait le plus gros des graphismes, et je n'ai fait que quelques écrans – comme le cimetière des éléphants, par exemple. Je ne suis pas resté très longtemps sur le jeu, et je n'étais là que vers la toute fin. Il n'y avait pas vraiment d'équipe artistique, les gens venaient et repartaient suivant les besoins. On utilisait l'éditeur d'écran que John Twiddy avait conçu pour *The Last Ninja*, et qui a aussi servi pour *Vendetta*.”

Richard Hare a sa propre théorie vis-à-vis de l'auteur des mécaniques de gameplay du jeu : “J'ai surtout bossé sur l'interface utilisateur et sur une partie des décors de *Tusker*”, ►

LA CRÈME DU SYSTEM

Petite sélection de titres de System 3

IK+

□ Le premier *International Karate* d'Archer MacLean est certes bien fichu,

mais pas très original. Son successeur reprend ses qualités, mais relève le niveau en ajoutant un troisième combattant, des attaques supplémentaires et des niveaux-bonus en solo. En un mot, c'est excellent.



LAST NINJA 2

□ *The Last ninja* était révolutionnaire, mais demandait des actions au pixel près et souffrait de contrôles compliqués. Sa suite corrige ces petits défauts et se distingue par un contexte différent – le New York des années 80 –, mais reste fidèle aux puzzles ardu de son prédécesseur.



MYTH : HISTORY IN THE MAKING

□ Si le jeu est un peu trop difficile pour son propre bien, *Myth* a un petit quelque chose à part qui encourage à persévérer. C'est un cocktail de plateforme, de baston et de puzzle où l'on croise un large éventail de créatures de légende hautes en couleur, joliment dessinées et animées.



VENDETTA

□ À première vue, *Vendetta* ressemble à *Last Ninja 2*, mais les deux jeux sont très différents. Dans *Vendetta*, les mitraillettes remplacent les arts martiaux, les enquêtes et les indices à relever prennent la place des puzzles et le jeu inclut des séquences de conduite périlleuses.



TURBO CHARGE

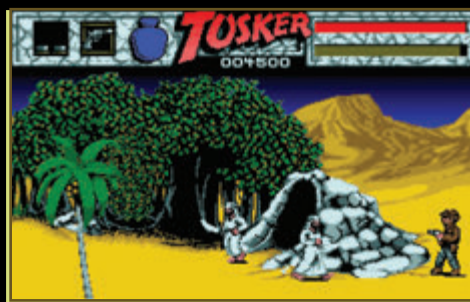
□ Les séquences de conduite de *Vendetta* ont si bien été accueillies que System les a reprises pour en faire un jeu complet. Ce jeu de course d'action est un peu un hybride entre *Road Blasters* et *Chase HQ*, avec quelques originalités, comme des adversaires volants.





► nous dit-il. "Mat Sneap a aussi collaboré aux graphismes *in-game*. Pour le design, je me souviens d'avoir eu un document décrivant les différents lieux et suggérant les éléments de gameplay à y intégrer. J'ai ai reparlé à Mat et à quelqu'un d'autre qui était aussi chez System 3 à cette époque, et on pense que ce *design document* a été établi par Tim Best, aujourd'hui décédé. Tim a été le 'bras droit' de Mark Cale chez System 3 pendant plusieurs années, et il est crédité sur pas mal de ses jeux. Je ne peux pas le confirmer, mais c'est le seul nom qui me vienne à l'esprit."

Mark Cale nous confirme que Tim a en effet posé les fondations du jeu, sans plus de précisions. Jon Dean est arrivé à la même conclusion, mais souligne que le design de *Tusker* est surtout le résultat d'un travail d'équipe : "Personne ne concevait vraiment les jeux System 3," nous explique Jon. "En général, il y avait une idée de



» [Amiga] Le héros de *Tusker* ressemble encore plus à son modèle cinématographique dans les versions 16-bits du jeu.

“Mark Cale testait la jouabilité et effectuait quelques réglages”

Jon Dean

départ sur laquelle l'équipe travaillait quelque temps, puis Mark venait tester la jouabilité et effectuer quelques réglages. J'appelais ça 'l'itération involontaire'. Ça fonctionnait plutôt bien, vu les résultats. Et vu la quantité de talents techniques et créatifs dans l'équipe, j'ai peu contribué au design du jeu. Mon rôle consistait surtout à surveiller la progression du travail et à minimiser les retards causés par les itérations involontaires. Et puis, je faisais le tampon avec Activision, qui éditait les jeux System 3 à ce moment. Les idées de base des jeux venaient de plusieurs sources, de Phil Harrison, de Tim Best, d'un peu tout le monde – et de Mark, bien sûr, souvent. De mémoire, je crois en effet que *Tusker* était une idée de Tim."

Le concept de *Tusker* demande un positionnement très précis des objets et différentes combinaisons au joystick pour utiliser les différentes armes disponibles. "Je crois que le but, c'était de faire un jeu aussi complexe que les *Last Ninja*", suppose Duncan. "Même si globalement, les mécaniques de jeu sont loin d'être aussi bonnes que sur *The Last Ninja*."

Tusker propose lui aussi un système d'inventaire élaboré, qui au lieu de limiter le joueur à une seule arme et un seul objet, l'autorise à ramasser et combiner plusieurs

INDIANA CLONES

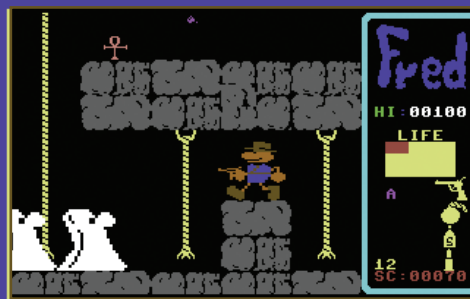
Tusker n'est pas le seul imitateur...



MONTESUMA'S REVENGE

C64, 1983

□ Panama Joe, le héros de *Montezuma's Revenge*, ressemble énormément à Indy, et son temple aztèque réserve son lot de serpents, de squelettes et d'exploration. La plus grosse difficulté du jeu, c'est qu'il demande un timing parfait, mais avec de la persévérance, on peut y arriver. Courage.



FRED

C64, 1984

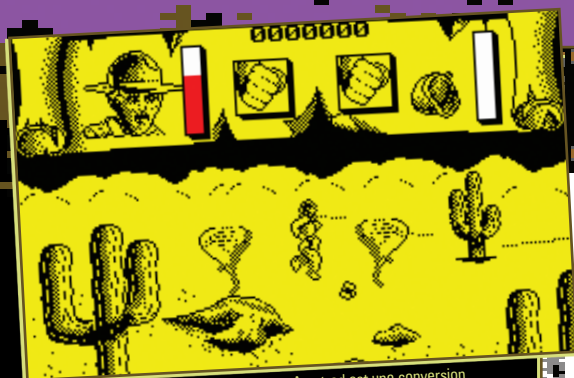
□ Fred a le même chapeau qu'Indy, mais l'aventurier d'Indescomp préfère le pistolet à six coups (à recharger en ramassant des balles en jeu) au fouet pour terrasser toutes sortes d'ennemis surnaturels. L'action se déroule dans les catacombes, sous une pyramide égyptienne, avec une bonne dose d'exploration.



RICK DANGEROUS

AMIGA, 1989

□ Core Design ne s'est pas non plus tellement foulé pour l'inspiration – on retrouve même le gros rocher qui roule des *Aventuriers de l'Arche perdue*. Si l'on a quelques ennemis à abattre et des obstacles à détruire, *Rick Dangerous* demande surtout une précision de saut au pixel près.



» [Amstrad CPC] Le portage de *Tusker* sur Amstrad est une conversion bâclée de la version Spectrum.

armes et objets pour vaincre les ennemis ou résoudre les énigmes. Duncan pense que les raisons de cette mécanique d'inventaire est une volonté de proposer des puzzles plus complexes.

Il est vrai que les puzzles de *Tusker* sont assez exigeants, même s'ils s'appuient essentiellement sur une grande variété d'objets pouvant être placés à plusieurs endroits, le but étant de trouver quel objet doit être placé ici ou là. "On voulait offrir aux joueurs autant d'heures de jeu que possible qu'on pouvait tasser dans 64 Ko", nous dit Duncan. "Les puzzles demandaient pas mal de tâtonnements et d'essais. Ce n'est pas la meilleure des mécaniques de jeu, mais je suppose que c'est mieux que rien."

D'autres éléments de gameplay sont ajoutés, notamment des boss et un niveau 'monde perdu'. Je crois que les boss ont été rajoutés pour donner un côté 'arcade' à *Tusker*. Et pour les dinosaures... Eh bien, c'est cool, les dinosaures, alors pourquoi pas ?"

Inévitablement, les grandes ambitions du jeu ne peuvent tenir dans un seul chargement – et il faudra même passer par plusieurs intermédiaires de chargement pour arriver au bout du jeu. "On n'a pas pu faire autrement", nous dit Duncan. "Si on avait pu mieux optimiser les



» [C64] Il faut faire preuve de grande précision pour espérer se débarrasser de ce cousin du monstre du Loch Ness...

chargements et la compression, le jeu aurait pris moins de place, mais c'était vraiment le mieux qu'on pouvait faire."

La consistance de *Tusker* implique également une longue période de développement, dont Duncan s'amuse à assumer toute la responsabilité : "Je suis sûr que c'est parce que j'étais très mauvais en programmation, à cette époque !"

Tusker est pourtant bien accueilli à sa sortie, même si avec le recul, Duncan regrette que la difficulté du jeu, juste, mais relevée, n'ait pas été mieux dosée : "C'était ardu, mais on voulait surtout offrir aux joueurs une longue expérience de jeu, donc on a dû faire ce compromis. Ceci dit, je ne me souviens pas qu'on ait été critiqués pour ça, donc on a sûrement bien fait !"

Duncan voit *Tusker* comme l'illustration parfaite des différences entre le développement de jeux à l'ère 8-bits et celui d'aujourd'hui, et compare le manque relatif de puissance du C64 vis-à-vis des capacités des machines actuelles : "C'est dingue de voir tout ce qu'on pouvait faire en programmant à la main en assembleur 6502, avec huit sprites et 255 caractères reprogrammables. Chapeau bas à tous ceux qui ont fait des jeux à cette époque, à ces programmeurs, graphistes et musiciens qui ont réussi à créer des jeux amusants sur des machines qui tournaient avec moins de mémoire que n'en demande la moindre icône de bureau des ordinateurs d'aujourd'hui !" ★



» Duncan Meech, au grand air !



ARUMANA NO KISEKI

FAMICOM, 1987

Le héros de ce jeu de Konami s'inspire ostensiblement d'Indy et les ruines de civilisations perdues qu'il explore rappellent elles aussi très fortement celles que visite l'archéologue de cinéma. L'arsenal est varié, et un grappin permet de progresser dans la verticalité.



GROWL

ARCADE, 1991

Un des gardes forestiers de ce beat-'em-up de Taito ressemble quand même beaucoup à Indiana Jones... *Growl* est un bon défoirer avec des tas d'ennemis génériques à shooter, cogner et exploser. On vous conseille bien sûr de prendre le personnage 'Indy', dont l'arme favorite est... devinez quoi ?

En résumé

□ Il existe deux versions du contrôleur de Capcom : la version du premier jeu a des boutons verts, mais ceux de *Line Of Contact* sont bleus.

Le Steel Battalion Controller

» PLATEFORME : XBOX
» SORTIE : 2002

C'est à se demander s'ils n'avaient pas un peu pété les plombs, chez Capcom, quand Atsushi Inaba, alors producteur, explique vouloir créer un "projet autour d'un périphérique" et que le choix est fait de développer ce dernier non pas sur la scandaleusement populaire PS2, mais sur la Xbox, certes plus puissante, mais bien moins plébiscitée. Sans parler du fait que le périphérique en question serait monstrueux avec sa quarantaine de boutons et qu'il serait vendu pour l'équivalent de 150 euros. Pourtant, on est contents que le projet totalement dingue de Capcom soit bel et bien sorti.

Aucun autre jeu de mech n'est aussi immersif que *Steel Battalion* (ou *Tekki*, au Japon). S'il ne plaira pas à tous les fans du genre, tant il penche bien plus fortement du côté de la simulation que de l'arcade, le contrôleur géant qui va avec donne

vraiment l'impression d'être aux commandes de ces tanks sur pattes. Rien que pour allumer son VT (pour *Vertical Tank*), il faut activer plusieurs boutons et interrupteurs, et les choses ne font que se compliquer dès qu'on commence à vouloir faire bouger ce gros tas de métal. Et n'oublions pas l'horreur de la situation quand on perd toute sa progression en jeu parce qu'on n'a pas appuyé assez vite sur le bouton d'éjection (logiquement protégé par "une saloperie de putain de couvercle en plastique" - fin de citation).

15 ans plus tard, on est toujours aussi incapables de vous dire si *Steel Battalion* est une des meilleures idées de Capcom ou une de ses plus stupides. En revanche, c'est un produit vraiment unique... et pas du tout encombrant, en plus ! *

VISION PÉRIPHÉRIQUE : LE STEEL BATTALION CONTROLLER



LE JEU QUI VA BIEN Steel Battalion

Si deux jeux *Steel Battalion* sont sortis pour exploiter le périphérique, le second, *Line Of Contact*, est pratiquement injouable aujourd'hui, puisqu'il est essentiellement jouable en ligne.

Le premier volet, une expérience sans pareille sur la console de Microsoft, est cependant toujours très jouable. Le jeu penche bien plus du côté de la simulation que des jeux comme *MechAssault* ou *Metal Wolf Chaos* : si par exemple vous tournez un peu trop vite, vous risquez de faire tomber votre VT. Il faut s'accrocher pour maîtriser la bête, mais c'est un vrai petit bijou qui mérite bien ça.



IL ÉTAIT UNE FOIS

ALIEN

Dans l'espace, peut-être qu'on ne vous entend pas crier, mais dans un monde où la Team17 a entretenu pendant plus de 20 ans une guerre spatiale contre les xénomorphes, ça ne doit tout de même pas vous empêcher de hurler !



SCARABÉE
ALIEN

SOLDAT
ALIEN



ALIEN
XÉNOMORPHE



ALIEN À
GROS YEUX



JOUEUR



MÉDIPACK



ROBOT DE
SÉCURITÉ



BREED

Plus encore que le cinéma, le jeu vidéo nous a appris que les humains et les aliens ne sont décidément pas faits pour s'entendre. Dès qu'on décide

de construire une petite station spatiale à la frontière de l'espace connu, vous pouvez parier que les aliens vont se pointer pour bouffer tout le monde. Ne reste plus qu'à envoyer une petite bande de combattants surentraînés faire le ménage. Ou se faire bouffer à leur tour.

Le scénario d'*Alien Breed* ne brille certes pas par son originalité, mais la Team17, sans doute mieux connue pour ses *Worms*, signe en 1991 un superbe shooter vu du dessus sur l'Amiga, alors en plein âge d'or.

Avec une ambiance empruntant à de célèbres films de science-fiction, *Alien Breed* jette le joueur dans des niveaux aussi tortueux que cauchemardesques – avant même que l'enfer xénomorphe ne se déchaîne vraiment autour de vous.

Le premier jeu est le produit du talent conjugué du programmeur Andreas Tadic, du graphiste Rico Holmes et du compositeur Allister Brimble, avec la participation du fondateur de la Team17, Martyn Brown. Le jeu est le second projet du jeune studio, après son beat-'em-up *Full Contact*.

"J'avais fait une démo avec Andreas, Rico et Allister chez 17-Bit [un groupe de développeurs/demomakers Amiga]," se souvient Martyn. "Fin 1990, je les ai retrouvés pour fonder la



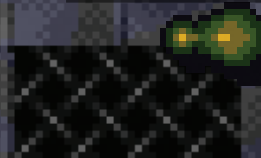
» [Amiga] À sa place, on remonterait vite dans le vaisseau pour se casser de là.

Team17. À ce moment, ils avaient produit un jeu pour Codemasters (*Miami Chase*) ; *Full Contact* était presque fini, et *Alien Breed* (conçu majoritairement par Rico) était fait à environ 50 %. L'objectif avoué était de revisiter à notre façon des jeux d'arcade populaires, vu que dans l'ensemble, on trouvait que justice ne leur était pas rendue, sur Amiga. L'idée centrale, c'était de mixer deux trucs qu'on adorait : *Gauntlet* et une certaine franchise SF de la 20th Century Fox..."



ALIENA
CORNES

BLOB ALIEN



HÉLICOPTÈRE
D'ATTAQUE

REINE ALIEN LARVAIRE

► “J’étais un gros fan du jeu Spectrum *Laser Squad* et de *Paradroid* sur C64,” nous avoue Rico. “*Alien Breed*, c’est le cross-over auquel j’avais toujours rêvé de jouer. Les gens le comparent souvent à *Gauntlet*, que j’adorais aussi, mais ce n’est pas ça qui m’a inspiré, personnellement.”

“Rico et moi, on a regardé *Alien* et *Aliens* encore et encore, on adorait”, nous dit Andreas. “Le comportement de nos aliens est d’ailleurs calqué sur celui des monstres des films. Ça nous a pris du temps, de faire ça bien, il y a eu pas mal d’itérations, si je me souviens bien. Je crois que je suis vraiment devenu un programmeur sur *Alien Breed*. J’avais acquis les bases sur *Miami Chase* (le scrolling, les sprites, le blitter, etc.), mais avec *Alien Breed*, on voulait vraiment exploiter à fond la machine.”

Alien Breed est une ostensible déclaration d’amour aux films *Alien* et Martyn souligne que la Team17 a voulu contacter les cinéastes pendant le développement pour les informer de leurs intentions avec cet hommage vidéoludique. “On a essayé de récupérer la licence de la Fox, et je crois que je dois encore

“LA FOX NOUS
A DONNÉ
L’AUTORISATION
À CONDITION
QU’ON
N’ESSAYE PAS
DE FAIRE DE
FILM BASÉ SUR
NOTRE JEU!”

Martyn Brown

avoir un fax en lambeaux, dans un coin”, nous dit-il. “C’était trop similaire, étrangement. Je dis ‘étrangement’, parce que la 20th Century Fox nous a donné l’autorisation, à condition qu’on n’essaye pas de faire de film basé sur notre jeu! On a trouvé ça hilarant, à l’époque : qui voudrait adapter un jeu vidéo au cinéma? C’était une idée saugrenue, en ce temps-là...”



» [Amiga] Les missions d'*Alien Breed : Special Edition 92* sont un peu plus variées, comme détruire ces gros trucs, même si on ne sait pas à quoi ça sert.

Si Rico nous a confié ne pas s’être tellement inspiré de *Gauntlet*, la Team17 a tenu à reprendre le système de jeu en coopératif du hit de l’arcade : “On ne pouvait pas faire du multi à 4, comme *Gauntlet*, parce qu’il n’y avait que deux ports joystick et à cause du système de sprites de l’Amiga, alors le coopératif à deux était crucial,” nous dit Martyn. “On a fait très attention au partage des ressources pour les sprites, au nombre affiché d’objets et d’armes, mais ce n’était pas très compliqué, comparé au design du jeu proprement dit”, ajoute Andreas. *Alien Breed* a en effet été conçu pour les Amiga

CHRONOLOGIE D’ALIEN BREED

1991



ALIEN BREED
AMIGA

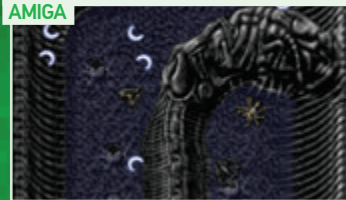
1992



ALIEN BREED :
SPECIAL EDITION 92
AMIGA

ALIEN BREED II : THE HORROR CONTINUES

AMIGA



1993



ALIEN BREED :
TOWER ASSAULT
AMIGA

1994



» [Amiga] Les missiles à tête chercheuse d'*Alien Breed II* sont non seulement très utiles, mais aussi rigolos à utiliser.

dotés de 1 Mo de RAM, et nécessite donc une extension mémoire sur le vieux modèle Amiga 500. Cette mémoire supplémentaire sert autant aux graphismes et aux sons qu'à polir l'expérience de jeu. "C'était un choix audacieux", nous dit Andreas. "Ceci dit, les ventes d'extension mémoire pour l'Amiga ont explosé, après la sortie d'*Alien Breed*!"

Alien Breed se distingue également par son système informatique Intex, qui permet aux joueurs de se connecter à des terminaux pour dépenser les crédits récupérés dans des améliorations d'armes, des packs de soin et des vies supplémentaires, de vérifier le statut de mission et la carte, et même de jouer à un 'loisir futuriste' – une version ironique de *Pong* : "Je crois qu'on a piqué ça à *Aliens*. C'est un pivot du gameplay", nous dit Andreas. "Je suis très fier de ce qu'on a fait", ajoute Rico. "Pas seulement l'aspect du jeu, mais aussi son concept. Dans les autres jeux de l'époque, on vous refilait juste des power-ups. J'aimais bien l'idée d'une monnaie dans le jeu, qui offre des choix au joueur. C'est excellent pour la rejouabilité. Dommage qu'on ait fait ça bien avant que les microtransactions ne se démocratisent et qu'on n'ait pas breveté l'idée!"



» [Amiga] Des hélicoptères vous attaquent constamment dans les zones à ciel ouvert d'*Alien Breed II*.

Alien Breed est aussi connu pour ses voix digitalisées, notamment celle, si suave, de l'ordinateur de bord, qui n'est autre que celle de la mère du compositeur Allister Brimble, Lynette Reade. "Ma maman était comédienne professionnelle," nous dit fièrement Allister. "J'ai dû monter un peu sa voix dans les aigus, mais le résultat est parfait, pour le jeu."

Outre la bande-son remarquable, Allister signe aussi les échantillons sonores du jeu, dont l'origine est parfois très banale, comme souvent pour les bruitages : "Le son des aliens qui éclosent, c'est juste un œuf écrasé dans un bol, poussé dans les graves", nous dit-il. Mais le cri de mort des aliens est plus étonnant : "Je venais de m'acheter mon



ALIEN BREED 3D

AMIGA



1995

ALIEN BREED : EVOLUTION

XBOX 360



2009

ALIEN BREED 3 : DESCENT

DIVERS



2010



ALIEN BREED 3D II : THE KILLING GROUNDS

AMIGA

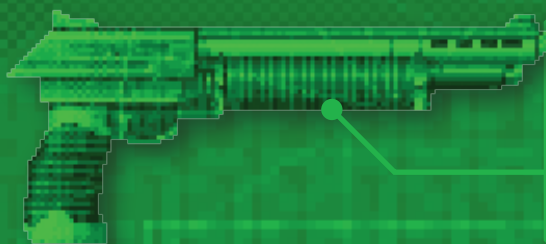


ALIEN BREED 2 : ASSAULT

DIVERS

ÇA VA GICLER !

L'arsenal du premier *Alien Breed*



DOUBLE TIR RAPIDE

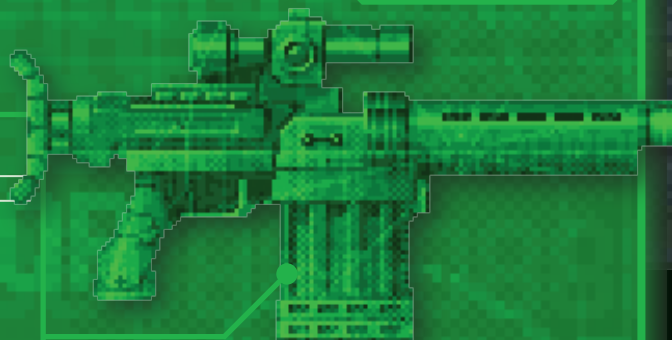
2000 CR

□ Améliorez votre sulfateuse de base pour qu'elle crache deux faisceaux laser. Ça ne décoiffe pas des masses, mais ça aide à passer les premiers niveaux.

CRACHEUR DE FEU

3100 CR

□ Cette petite beauté crache des lasers en forme de croissant qui rebondissent à travers l'écran. Super pour nettoyer de gros groupes d'aliens.



FUSIL À POMPE PLASMA

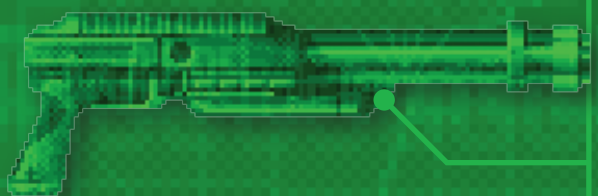
5300 CR

□ Balance un faisceau de mort bleue droit devant. Pour le prix, ça ne vaut quand même pas le cracheur de feu ci-dessus.

LANCE-FLAMMES

8800 CR

□ Rien de tel pour cramer jusqu'au dernier alien du voisinage. Et plutôt efficace contre les boss, aussi.



TRIPLE LANCEUR

11 300 CR

□ Ce joli bébé tire des roquettes non guidées et explose tout ce qui a la mauvaise idée de se dresser sur son chemin. Ça peut aussi toucher des ennemis planqués derrière les murs.

ARC LASER

18 200 CR

□ L'arme ultime d'*Alien Breed* balance de puissants rayons laser qui rebondissent plusieurs fois à l'écran avant de s'éteindre. Autant dire que ça nettoie.



MOUCHE ALIEN



ARACHNOÏDE

► premier sampler, un Akai S950. Le premier truc que j'ai enregistré, ce sont les chatons de ma chatte de Birmanie, Pandora. Ils poussaient des petits couinements aigus, et quand je les ai rejoués dans mon sampler, à différentes hauteurs de notes, j'ai trouvé que dans les graves, ça avait l'air très extraterrestre. J'ai mixé ça avec un bruit d'explosion et ça a donné le son de mort des aliens. Donc en fait, quand vous jouez à *Alien Breed*, vous tuez de pauvres petits chatons sans défense – même si aucun animal n'a été blessé pendant le développement du jeu !

Le jeu est introduit par une séquence animée de haut vol qui nécessite à elle seule toute une disquette : "On avait Tobias Richter, un des meilleurs graphistes informatiques de l'Amiga", explique Martyn. "Pour moi qui venais de la scène démo, avec 17-Bit, c'était génial de travailler avec une personne si pleine de talent." Mais les choses n'étaient pas pour autant toutes roses, dans le département graphique, comme le souligne Rico : "On n'était pas riches à l'époque, et je ne pouvais pas me payer un nouveau moniteur, pour *Alien Breed*. Les teintes bleues ne s'affichaient que sporadiquement, sur mon écran, j'avais toutes les couleurs à peu près une heure par jour ! Ça amusait beaucoup Martyn..."

Un souci de dernière minute vient aussi faire souffler un vent de panique, juste avant que le jeu ne soit mis en vente : "Même si on l'avait testé sans relâche, on avait raté un truc qui empêchait de le finir en mode deux



» [Amiga] Comme les films dont les *Alien Breed* s'inspirent, ces derniers ne lésinent pas sur le gore.



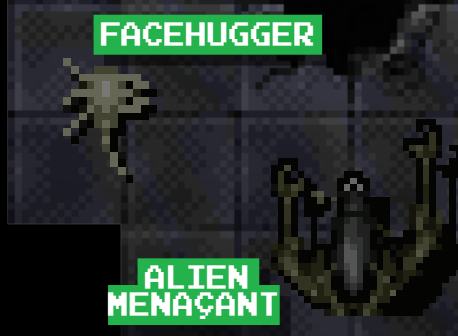
« [Amiga] Rien de tel qu'un bon petit nettoyage par le feu pour se débarrasser de la vermine xénomorphe.

joueurs”, nous raconte Andreas. “On a fini par tous se retrouver à patcher les disquettes dans l'entrepôt de la Team17 avec un programme que j'avais écrit, pour littéralement réécrire un secteur sur chaque disquette! On mettait la disquette du jeu dans le lecteur, on appuyait sur espace, on sortait la disquette, et on recommençait avec une autre. C'était l'usine!”

À sa sortie, la presse et les joueurs louent l'ambiance, les graphismes et les sons d'*Alien Breed*. “On en était très contents, mais on savait qu'on aurait pu faire mieux avec plus de temps et d'expérience”, nous confie Martyn. “Honnêtement, à la fin du développement d'*Alien Breed*, on était déjà tournés vers de nouveaux projets. On ne s'en préoccupait plus trop, même si on était ravis du retour des joueurs, des bonnes critiques, tout ça.”

Plutôt qu'une suite, la Team 17 sort d'abord une version 'remixée' du jeu, *Alien Breed : Special Edition 92*, dotée de niveaux supplémentaires et de quelques améliorations de gameplay : “Côté technique, *Alien Breed : Special Edition 92*, c'est ce qu'on pouvait faire de mieux avec le minimum syndical”, nous dit Andreas. “On a réutilisé beaucoup de code et de contenu du jeu d'origine pour répondre aux attentes des joueurs, un peu comme les DLC aujourd'hui. C'était bon pour nous et bon pour les joueurs.”

“J'en ai profité pour 'faire ça bien' et retoucher ce qu'on avait fait sur *Alien Breed*,” ajoute Martyn. “Je pensais qu'on pouvait assez vite refaire un *Alien Breed* tel qu'il aurait dû être dès le départ. Mieux ordonné, avec plus de niveaux et une meilleure histoire. On a fini en six semaines, vu qu'on a repris une très grosse partie des graphismes et animations d'*Alien Breed*. C'est pour ça qu'on l'a sorti à petit prix, aussi.”



La première vraie suite, *Alien Breed II : The Horror Continues*, sort un an plus tard. Le jeu exploite les nouveaux chips graphiques Amiga (AGA) de l'Amiga 4000, puis de l'Amiga 1200. “Notre première tâche, ça a été de mettre à jour notre technologie pour coller aux nouvelles capacités de l'AGA”, se souvient Andreas. “Le jeu tournait en 256 couleurs, avec de plus gros sprites et un blitter plus rapide. La version AGA et la version standard ECS sont sur la même disquette, pour la rétrocompatibilité. Mais sinon, ce sont de nouveaux graphismes, un système d'arme retravaillé, de nouveaux aliens, une nouvelle boutique... mais aussi des niveaux en extérieur et quelques petits trucs en plus qui en font une suite digne de ce nom.”

Malgré ces ajouts, beaucoup trouvent que cette suite n'est pas aussi convaincante et détaillée que le jeu d'origine. En outre, *Alien Breed II* est horriblement difficile, malgré la présence de mots de passe permettant de sauter des niveaux. “Je crois qu'il y avait de fortes attentes, pour la suite, et un peu de

pression sur nos épaules”, concède Martyn. “Le jeu est bien fichu, mais il n'atteint pas le niveau du premier ou de son remix. On travaillait sur deux ou trois jeux en même temps, et ça se voit peut-être.”

Mais la marque *Alien Breed* est toujours vendeuse, aussi Martyn veut-il l'étoffer plus avant avec un chant du cygne 2D ambitieux : *Alien Breed: Tower Assault*. Ce dernier *Alien Breed* 'traditionnel' sort sur tous les supports Amiga, y compris la nouvelle console CD32 console, mais aussi sur PC. “Je voulais faire les choses en grand pour dire adieu à la série en 2D, et j'avais l'idée d'une histoire plus ample et d'un design 'en spirale' offrant différentes routes à explorer, alors que les précédents jeux étaient plus linéaires”, explique Martyn. “Je crois que ça fonctionne bien et j'en suis plutôt content. On a fait le plus du design en interne, pendant qu'on travaillait en même temps sur *Superfrog*. Commodore voulait qu'on soutienne la CD32, alors on l'a aussi sorti dessus.” Avec plus de 50 niveaux, soit plus que les précédents volets réunis, *Tower Assault* reste à ce jour le plus dense des titres de la série.

Au milieu des années 90, le shoot-'em-up 2D traditionnel fait face à une nouvelle concurrence en 3D, menée par des *Wolfenstein 3D* et autres *Doom*. L'architecture de l'Amiga n'est pas du tout adaptée à ce type de jeu, et surtout pas à la vitesse et à la résolution du PC. Sauf quand on s'appelle Andrew Clitheroe, l'homme derrière *Alien Breed 3D*.

“J'étais à l'université, à l'époque”, se souvient-il. “Tout le monde s'extasiait devant *Doom* sur le PC qu'on partageait, même ma copine, alors j'ai voulu faire un truc similaire ▶

LES ORIGINES D'ALIEN BREED

Les jeux et les films qui ont inspiré la série de la Team17



ALIEN

1979

□ Le grand public découvre dans le film de Ridley Scott l'univers biomécanique du Suisse Giger qui va influencer toute une génération de films d'horreur et de science-fiction, mais aussi de game designers, dont à l'évidence ceux d'*Alien Breed*.



PARADROID

1985

□ Le shooter mâtiné de stratégie d'Andrew Braybrook est un des plus grands classiques du Commodore 64. Le scrolling et la structure en bas-relief de son énorme vaisseau spatial ont inspiré Rico Holmes pour le design des niveaux d'*Alien Breed*.



ALIENS

1986

□ Un alien, c'est bien. Une horde d'aliens, c'est carrément mieux. Le blockbuster de James Cameron mêle horreur futuriste et le film de guerre qui pète de partout, cocktail idéal pour inspirer un jeu d'action, ses armes, ses monstres, ses niveaux...



REINE ALIEN

► pour l'impressionner. J'ai programmé une démo, et j'ai fini par aller la présenter à la Team17, poussé par ma copine. Ils ont suffisamment aimé ce que je leur ai montré pour me demander d'en faire un jeu *Alien Breed*."

"La Team17 était très occupée par d'autres titres en cours de production, à ce moment", ajoute Andrew. "On m'a plus ou moins laissé me débrouiller. J'ai fini par engager des potes de l'université, Mike Green et Charles Blessing, pour m'aider sur les graphismes et la programmation de l'éditeur, et j'ai conçu moi-même les niveaux. Si j'ai bonne mémoire, j'ai dû aussi piquer une ou deux textures à *Doom*..."

Si *Alien Breed 3D* est sans doute un des meilleurs clones commerciaux de *Doom* sur Amiga, le jeu est très différent des précédents volets de la série, ce que les fans n'ont pas manqué de souligner.

"Ils ont raison", concède Andrew. "Aucune personne des précédents jeux n'a bossé sur *Alien Breed 3D*, et les fondamentaux de la série, comme la boutique d'armes, n'y sont pas. C'est un titre totalement à part, c'était le but assumé."



» [PC] *Alien Breed 3: Descent*, sorti en 2010, est le dernier volet en date de la série. Ça commence à faire long, non?

"J'AI PIQUÉ QUELQUES TEXTURES À DOOM"

Andy Clitheroe

Alien Breed 3D marche suffisamment bien pour qu'une suite voie le jour, *Alien Breed 3D II: The Killing Grounds*, mais comme l'admet Andrew, bien des joueurs Amiga trouvent que le jeu est un enfer, pour de mauvaises raisons : "J'ai voulu encore repousser les limites en mettant dans la suite toutes les idées que je n'avais pas pu appliquer dans le premier. Il y a tout un ensemble d'algorithmes comportementaux des aliens : regroupement, chasse, ouïe... Quand ils arrivent à un endroit où le son peut parvenir de deux endroits différents, ils se séparent. Une grosse perte de temps ! Le joueur n'en est pas conscient et n'a rien pour exploiter ça. Je savais que si on se postait à un certain endroit et qu'on tirait, ça séparerait un gros groupe d'aliens, mais j'étais le seul à le savoir, alors le jeu a l'air horriblement difficile, à la limite de l'impossible. L'intelligence artificielle est monstrueusement impardonnable, je manquais d'idées pour le design des niveaux, et tout le fun et la fluidité ont été écrasés sous le poids des trucs que j'ai entassés. Je crois que j'avais une carte accélératrice 68060, et sans ça, le jeu tournait à la vitesse d'une tortue morte..."

Martyn prend la défense d'Andrew en soulignant ses ambitions admirables pour *Alien Breed 3D II* : "C'était clairement en avance sur son temps, disons de 5 ans", nous dit-il. "Si *Doom* est le premier jeu en 3D, alors ça, c'était *Quake* à côté. Une expérience en vraie 3D, pas un jeu en 2D extrudée. Hélas, c'est



MINI-HÉLICO D'ATTAQUE



GAUNTLET

1985

□ Si Rico réfute que ce classique de l'arcade ait inspiré *Alien Breed*, impossible de ne pas voir les similarités entre les deux jeux, surtout en coopératif. Ça aurait été bien pratique, un lance-flammes, dans *Gauntlet*, soit dit en passant...



LASER SQUAD

1988

□ Ce jeu de stratégie en tour par tour, créé à l'origine par Julian Gollop pour le ZX Spectrum, a inspiré deux immenses franchises du jeu vidéo, à savoir *X-Com* et bien sûr *Alien Breed*. Rico cite *Laser Squad* parmi ses jeux favoris de tous les temps.



MIAMI CHASE

1990

□ Avec ce jeu de course vu du dessus sur Amiga, le programmeur Andreas Tadic et le graphiste Rico Holmes ont appris à maîtriser un scrolling multidirectionnel fluide et des graphismes détaillés un an avant de se mettre au travail sur *Alien Breed*.



» [PC] *Alien Breed: Impact*, sorti en 2010 est une version revue et corrigée d'*Evolution*, avec une nouvelle boutique d'upgrades et des aliens modifiés.

sorti à la fin de l'Amiga."

La mort commerciale de l'Amiga signe un long hiatus pour la franchise des *Alien Breed*, jusqu'à ce qu'elle soit ressuscitée avec une nouvelle trilogie lancée en 2009 avec *Alien Breed: Evolution*. "L'industrie avait changé et ça nous a pris du temps, de nous adapter aux nouvelles plateformes et aux nouveaux *business models*," explique Martyn. "La Team17 a survécu. On a dû faire des partenariats pour produire de nouveaux jeux, jusqu'à ce que la distribution numérique devienne une option viable. On a essayé de faire plusieurs jeux *Alien Breed*, tous intéressants, mais pas assez porteurs pour être édités, à cause des coûts de production élevés. Avec son *Xbox Live*, Microsoft a vraiment relancé l'édition indépendante et on s'est bien entendus avec eux. Ils voulaient notamment sortir des jeux au format épisodique sur leur service, et on a tenté le coup avec *Evolution*. Notre équipe de développement de 40 personnes, dix fois plus que sur le premier jeu, a vraiment fait du super boulot, à tous les niveaux."

Un quart de siècle après sa naissance, *Alien Breed* reste un des meilleurs souvenirs de bien des joueurs Amiga, et l'héritage de la série perdure aujourd'hui avec la ressortie du premier

Alien Breed sur les plateformes mobiles et d'une compilation *Alien Breed et Tower Assault* sur PC.

"On a eu de la chance de connaître Martyn," nous dit Rico. "Il avait un don pour forger les amitiés. C'était une super époque, où la créativité primait et où on débordait de la même énergie, professionnellement et socialement. Il n'y a pas grand-chose de meilleur dans la vie que de travailler avec ses meilleurs potes."

"Je chéris cette époque," ajoute Martyn. "Avec trois personnes dont je suis toujours très proche aujourd'hui, on a conçu quelque chose que beaucoup de monde respecte et admire, alors on peut les en remercier. On a eu la chance d'être là à ce moment et de pouvoir faire ce qu'on voulait. C'est une chose qui ne m'a jamais quitté, c'est comme ça que j'ai toujours voulu travailler et qu'on s'efforce encore d'appliquer aujourd'hui, malgré un contexte très différent."

L'aventure a aussi profondément marqué la vie d'Andy Clitheroe, le créateur d'*Alien Breed 3D*. La démo qu'il avait programmée à l'université pour impressionner sa petite amie a particulièrement fonctionné, puisqu'ils ont fini par se marier. Comme quoi, même au milieu des cris de mort de chatons aliens, de belles histoires peuvent s'écrire... *



QU'EST-IL ARRIVÉ À...

DES JEUX QUI N'ONT JAMAIS VU LA LUMIÈRE DU JOUR...

» [Game Boy Color]
HotGen ne lésinait pas sur le gore : il y a plein de ketchup à l'écran.



RESIDENT EVIL (GBC)

INFOS

- » ÉDITEUR : CAPCOM
- » DÉVELOPPEUR : HotGen
- » PLATEFORME : Game Boy Color
- » SORTIE PRÉVUE : 2000

Les fans de Capcom se sont réjouis d'apprendre que *Resident Evil* arrivait sur Game Boy Color avant d'être dévastés par l'annonce de son annulation...

Les oubliettes des jeux annulés débordent de titres obscurs, mais même les plus grosses franchises peuvent y être jetées – demandez aux développeurs de la première version de *Fallout 3* ou à ceux de *Sonic Xtreme*, par exemple. Le même destin a frappé la plus ambitieuse des conversions de *Resident Evil*, sur la petite Game Boy Color...

L'idée d'un *Resident Evil* sur Game Boy Color ne vient pas de Capcom, mais du développeur HotGen. Le jeune studio est fondé en 1998 par un certain Fergus McGovern, bien connu pour avoir également fondé Probe Software. HotGen a développé des routines de compression permettant à la Game Boy Color d'afficher un grand nombre d'images d'arrière-plan imitant les décors en 3D précalculée de la version PlayStation de *Resident Evil*, mais aussi un moteur de *scaling* logiciel pour que les personnages se meuvent de manière convaincante dans ces décors. Dans une interview pour IGN, feu Fergus McGovern expliquait : "On leur a montré notre technologie, ça les a emballés, on a eu le boulot !"

Le projet de conversion est révélé au public en 1999, en même temps que le tout

aussi ambitieux portage de *Street Fighter Alpha* et les deux jeux sont annoncés pour le mois de novembre de la même année. Des *previews* soulignent que si le jeu est clairement simplifié vis-à-vis de l'original sur PlayStation, les joueurs pouvaient s'attendre à retrouver tous les éléments du jeu d'origine, mais aussi de nouveaux monstres et une option pour suspendre la partie entre deux points de sauvegarde, essentielle sur un jeu portable de ce type. Malheureusement, novembre arrive et Capcom annonce que le jeu a été reporté à l'année suivante. Mais le mois suivant, il disparaît des plannings de sortie de l'éditeur pour le premier semestre 2000, bien que Capcom assure que le jeu est toujours prévu. En mars 2000, il est finalement annoncé que le jeu est annulé. Dans un communiqué de presse, Capcom indique "ne pas





» [Game Boy Color] Les dialogues inspirés du jeu d'origine sont toujours aussi brillants.

être certain que le produit aurait plu aux joueurs et à Capcom." Des rumeurs laissent entendre que le jeu est pourtant terminé, ou presque.

En 2012, deux images ROM du jeu inachevé fuyaient sur Internet. La plus aboutie des deux versions montre que le développement était bien avancé – les deux personnages et leur histoire sont en effet inclus, tout comme l'ensemble des dialogues –, mais il manque quelques séquences du jeu. Par exemple, la réplique du sandwich de Jill est dans les données de jeu, mais Barry ne la sort pas après avoir sauvé la jeune femme du plafond qui descend. Les puzzles fonctionnent et les différents lieux du jeu sont présents.

Le dernier boss n'est en revanche pas implémenté, tout comme la plupart des ennemis. Seuls les zombies sont intégrés, bien qu'incomplets (il n'y a pas de sprite de mort, aussi ne font-ils que s'agenouiller

quand ils meurent). Certaines armes manquent également : seuls le pistolet, le couteau et le fusil à pompe fonctionnent. Des informations de bug s'affichent aussi constamment à l'écran dans cette build, indiquant la position du personnage en bas de l'écran. Malgré tout, cette version est plutôt impressionnante, même si les limites de la machine sont flagrantes. Le *scaling* de sprite déforme les personnages, les sprites vus du dessus dans certaines séquences sont un



QU'EST-IL ARRIVÉ À RESIDENT EVIL ?

“Cette version GBC ne s'accorde pas avec le sentiment de peur généralement associé à *Resident Evil*”

peu bizarres et les visuels très colorés desservent l'ambiance normalement angoissante du jeu. Reste qu'une version finalisée aurait pu remplir sa mission : c'est indiscutablement *Resident Evil*, avec finalement très peu de compromis.

Une question reste en suspens : pourquoi le jeu a-t-il été annulé par Capcom ? Si elle s'avère très jouable, cette version GBC ne s'accorde pas avec le sentiment de peur généralement associé à *Resident Evil*. Si l'éditeur a voulu protéger cet aspect de la franchise, on comprend facilement

sa décision (mais il faudra qu'ils nous expliquent *The Tofu Survivor* de RE2, dans ce cas). Capcom a peut-être également considéré que le marché des jeux 'mature' sur Game Boy Color était trop réduit pour justifier la sortie du jeu – bien que cette théorie ne tienne pas si l'on prend en compte la sortie de *Resident Evil Gaiden* sur Game Boy Color en 2001.

Reste que cet autre jeu tient sur une cartouche de 2 Mo, moins coûteuse et donc moins risquée à produire que la cartouche de 4 Mo qu'aurait nécessité le *Resident Evil* annulé... *

» [Game Boy Color] Des glitches comme celui-ci montrent qu'il y avait encore du boulot...



Mais sinon, vous pouvez jouer à...

RESIDENT EVIL 2

1998, TIGER ELECTRONICS

□ La première tentative d'adapter un *Resident Evil* est une simplification drastique : l'histoire de Claire est zappée, un peu comme tout ce qui ne concerne pas les puzzles ou les zombies à shooter. L'essai est louable, à défaut d'être réussi.



ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

2001, POCKET STUDIOS

□ Si ses séquences de combat vues du dessus sont conventionnelles, les scènes d'exploration de la version GBC de ce *survival-horror* reprennent le même type d'affichage que le jeu inabouti de HotGen, avec des perspectives fixes et un pseudo-scaling de sprites.



RESIDENT EVIL GAIDEN

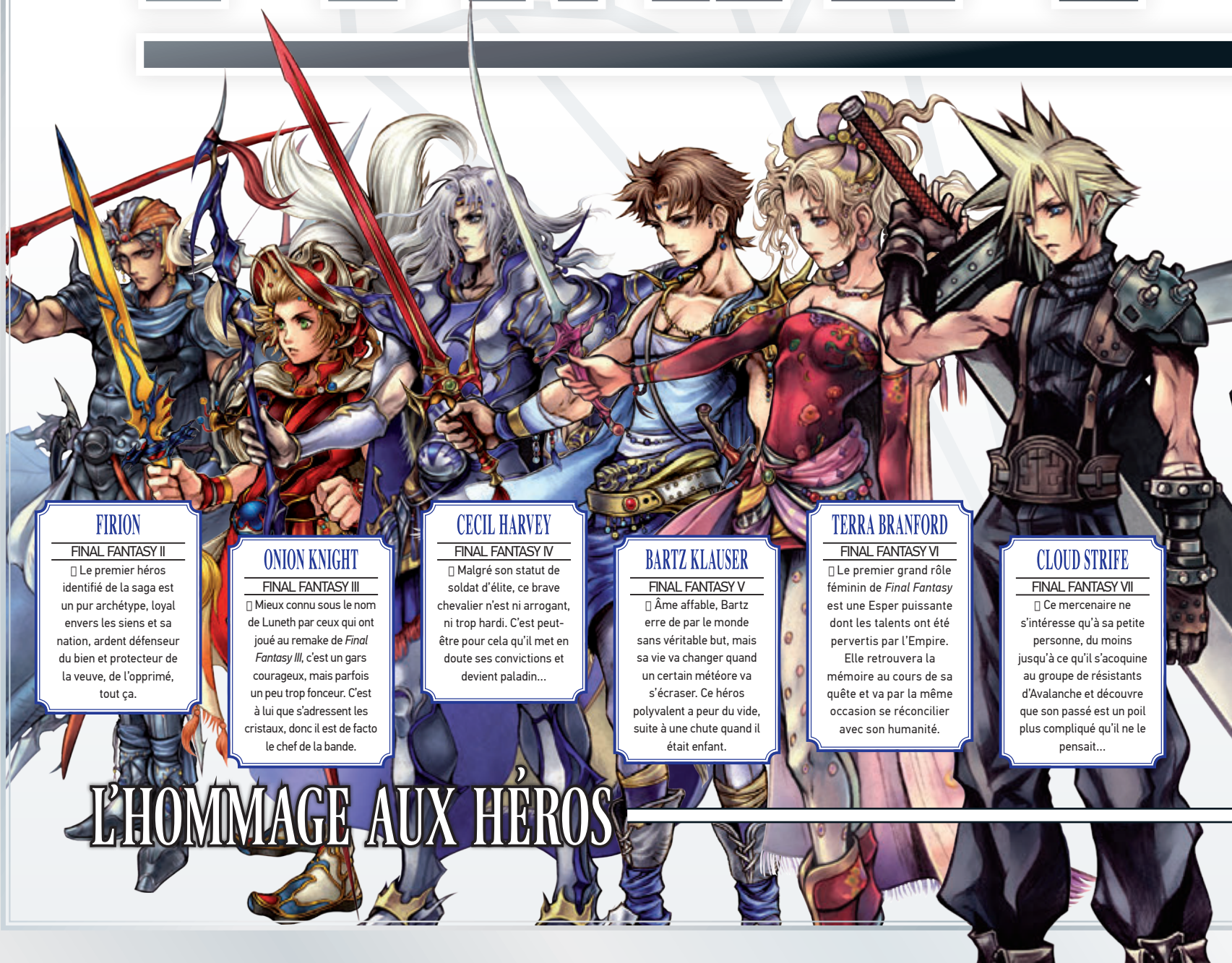
2001, M4

□ Quand la série de Capcom arrive finalement pour de bon sur Game Boy Color, c'est sous une forme plus classique, mieux adaptée au modeste hardware 8-bits : une vue du dessus pendant l'exploration, et des scènes de combat à la première personne.





LE 30^E ANNIV FINAL FANTASY



FIRION

FINAL FANTASY II

□ Le premier héros identifié de la saga est un pur archétype, loyal envers les siens et sa nation, ardent défenseur du bien et protecteur de la veuve, de l'opprimé, tout ça.

ONION KNIGHT

FINAL FANTASY III

□ Mieux connu sous le nom de Luneth par ceux qui ont joué au remake de *Final Fantasy III*, c'est un gars courageux, mais parfois un peu trop fonceur. C'est à lui que s'adressent les cristaux, donc il est de facto le chef de la bande.

CECIL HARVEY

FINAL FANTASY IV

□ Malgré son statut de soldat d'élite, ce brave chevalier n'est ni arrogant, ni trop hardi. C'est peut-être pour cela qu'il met en doute ses convictions et devient paladin...

BARTZ KLAUSER

FINAL FANTASY V

□ Âme affable, Bartz erre de par le monde sans véritable but, mais sa vie va changer quand un certain météore va s'écraser. Ce héros polyvalent a peur du vide, suite à une chute quand il était enfant.

TERRA BRANFORD

FINAL FANTASY VI

□ Le premier grand rôle féminin de *Final Fantasy* est une Esper puissante dont les talents ont été pervertis par l'Empire.

Elle retrouvera la mémoire au cours de sa quête et va par la même occasion se réconcilier avec son humanité.

CLOUD STRIFE

FINAL FANTASY VII

□ Ce mercenaire ne s'intéresse qu'à sa petite personne, du moins jusqu'à ce qu'il s'acquine au groupe de résistants d'Avalanche et découvre que son passé est un poil plus compliqué qu'il ne le pensait...

L'HOMMAGE AUX HÉROS

VERS SAIRE DE ANTASY



SQUALL LEONHART

FINAL FANTASY VIII

□ Solitaire dans l'âme, il se découvre des vrais talents de leader pendant ses classes à l'académie militaire SeeD. Et son rival Seifer lui offre une jolie cicatrice en travers du visage.

ZIDANE TRIBAL

FINAL FANTASY IX

□ Ce petit voleur est un homme à femmes, un peu comme Bowser, qui foment l'enlèvement d'une princesse. S'il est la plupart du temps compétent et plein d'assurance, il a tout de même son lot de démons personnels...

TIDUS

FINAL FANTASY X

□ Cette star du Blitzball est un athlète accompli outrageusement enjoué, qui a quand même de sérieux problèmes paternels. C'est aussi un grand bretteur, dont l'arme la plus redoutable est un rire très reconnaissable.

VAAN

FINAL FANTASY XII

□ Chaperon autoproclamé d'un groupe d'orphelins, Vaan est un chef né. Une vie de pauvreté ne l'empêche pas d'être un grand rêveur, certain qu'un jour, il possèdera son propre vaisseau volant.

LIGHTNING

FINAL FANTASY XIII

□ Ce héros fier et déterminé doit sauver sa sœur, Serah, qui, avouons-le, est un peu instable.

Froide et distante au début du jeu, elle s'ouvre dans le deuxième volet de la trilogie FFXIII, pour se renfrogner de nouveau dans le dernier chapitre.

NOCTIS LUCIS CAELUM

FINAL FANTASY XV

□ Héritier du royaume de Lucis, Noctis est le fil du roi Regis, et se prend de plein fouet les conséquences d'un coup d'État. Il est un peu distant et susceptible, mais c'est un bon gars, soutenu par ses trois meilleurs amis.



CINEFANTASY

Final Fantasy, ce n'est pas que des jeux vidéo – la saga s'est aussi invitée dans les salles obscures et sur les écrans de télé...

Les scénarios des *Final Fantasy* sont souvent plus fouillés que bien des jeux vidéo, surtout à l'époque des premiers volets de la saga, aussi n'est-il guère étonnant que la série ait eu droit à des adaptations audiovisuelles, même si les adaptations directes sont rares et éparées.

Final Fantasy débarque sur les écrans en 1994 avec *Final Fantasy : Legend Of The Crystals*, un anime en 4 OAV qui suit les événements de *Final Fantasy V*, 200 ans après le jeu, et donc avec une majorité de nouveaux personnages. En 2001, la série animée *Final Fantasy Unlimited* reprend divers éléments des jeux, comme les Moogles, sans lien direct avec un jeu.

Final Fantasy : Les créatures de l'Esprit, bien plus ambitieux, ne s'appuie pas non plus sur un jeu. Ce film sorti en 2001, réalisé par Hironobu Sakaguchi et produit en interne par Square Pictures, montre une Terre futuriste ravagée par des extraterrestres. Malgré des séquences impressionnantes et des doublages de qualité, le film – un des premiers à présenter des personnages en image de synthèse photoréalistes – n'a pas très bien fonctionné en salles.



Un autre film en image de synthèse moins ambitieux suit en 2005, directement en DVD. *Final Fantasy VII : Advent Children* est une suite directe du jeu et met en scène plusieurs de ses personnages dans un monde désormais ravagé par le mystérieux mal Geostigma. Les ventes sont excellentes, y compris pour la version étendue sortie en Blu-Ray en 2010. En 2016, un autre film en image de synthèse, *Kingsglaive : Final Fantasy XV* et une série animée gratuite, *Brotherhood : Final Fantasy XV*, viennent étoffer le monde du jeu (et promouvoir ce dernier par la même occasion).

AVEC PLUS DE 100 MILLIONS DE JEUX VENDUS, LA SAGA *FINAL FANTASY* EST UN PILIER DU RPG JAPONAIS, AUQUEL NOUS RENDONS AUJOURD'HUI HOMMAGE EN COMPAGNIE DE SHINJI HASHIMOTO

Certaines sagas du jeu vidéo sont incontournables. Parler de RPG japonais sans évoquer *Final Fantasy*, c'est comme discuter de plateforme en ignorant *Mario* ou de jeux de combats en dédaignant *Street Fighter*.

En 1987, Squaresoft est tout sauf incontournable. Comme éditeur, la société peine à se faire une place sur la Famicom, alors que la console de Nintendo en est à son firmament. Les finances ne sont pas bonnes et la société se trouve dans une bien mauvaise passe, tout comme son game designer Hironobu Sakaguchi. Ses précédents jeux n'ont pas été de gros succès et il envisage de démissionner pour retourner à ses études. Il a très envie de faire un jeu de rôle, mais ses supérieurs rechignent. Pourtant, le destin va jouer en sa faveur, quand le succès du RPG d'Enix *Dragon Quest* sur Famicom prouve qu'il existe bel et bien un marché pour le RPG console.

Mais ce n'est pas gagné pour autant. Sakaguchi a confié que sa mauvaise réputation en interne a joué contre lui alors qu'il essayait de rassembler une équipe pour son projet '*Fighting Fantasy*' : il a l'image d'un chef difficile à vivre, et vu que ses précédents jeux ne se sont guère vendus, les employés préfèrent se porter volontaires pour d'autres projets.



» [NES] Les Guerriers de la Lumière se battent dans des décors très sobres, dans le tout premier *Final Fantasy*.

“ *FINAL FANTASY* NE SE CONTENTE PAS DE S'APPUYER SUR LES ACQUIS DES PRÉCÉDENTS TITRES DE LA SÉRIE ”

SHINJI HASHIMOTO

Au début, seules trois personnes le rejoignent, et il doit encore tâter le terrain avant d'accueillir les membres-clés de l'équipe, comme les game designers Koichi Ishii et Akitoshi Kawazu. La programmation échoit à Nasir Gebelli, nouveau venu qui avait fait parler de lui sur la scène Apple II avec des jeux d'action. Yoshitaka Amano est aux commandes du design des personnages. Sakaguchi avoue avoir d'abord rejeté la suggestion d'Ishii d'engager l'artiste, arguant ne pas le connaître, jusqu'à ce qu'on lui apprenne que les dessins qu'il avait découpés dans des magazines pour s'en inspirer étaient signés dudit Amano.

Le jeu sort en décembre 1987 sous le titre *Final Fantasy* – pour éviter la confusion avec les *Livres dont vous êtes le Héros* (*Fighting Fantasy*, en anglais). Le '*Final*' reflète la situation précaire de Sakaguchi et de Squaresoft, comme un ultime baroud d'honneur. Mais le marché est mûr pour un autre RPG et *Final Fantasy* a certains avantages sur les *Dragon Quest* et consorts, notamment un scénario plus élaboré impliquant une équipe de Guerriers de la Lumière qui se rassemblent pour affronter le chevalier maléfique Garland. Au lieu d'incarner un seul héros, le joueur dirige un groupe de quatre aventuriers, à choisir parmi six classes dotées d'attributs et d'aptitudes spécifiques : le Guerrier, le Voleur, le Moine,



» [Famicom] La traduction de *Final Fantasy II* a été abandonnée en cours à cause des délais de sortie.

LE 30^E ANNIVERSAIRE DE FINAL FANTASY



» [Famicom] *Final Fantasy III* détient le record entre une sortie japonaise et sa traduction en français : 16 ans!

le Mage Noir, le Mage Blanc et le Mage Rouge. Le jeu est un succès immédiat qui s'écoule à 400.000 exemplaires sur Famicom, pave la route pour un portage sur MSX2 en 1989 et une traduction en anglais pour la NES américaine, en 1990.

Logiquement, une suite est entreprise, mais Squaresoft fait un choix inhabituel qui deviendra la pierre angulaire de la philosophie des *Final Fantasy* : "*Final Fantasy* ne se contente pas de s'appuyer sur les acquis des précédents titres de la série, mais veut les surpasser autant que possible. En ce sens, chaque jeu de la série est un immense défi en soi", explique Shinji Hashimoto, responsable de la marque *Final Fantasy* chez Square Enix. Le premier grand changement apporté, c'est l'abandon du système de points d'expérience du premier jeu (et de bien d'autres RPG), en faveur d'aptitudes développées par la pratique : un personnage verra par exemple ses statistiques de magie augmenter à force de lancer des sorts.

Le changement le plus radical est cependant de laisser de côté l'histoire et les protagonistes du premier jeu, pour un tout nouveau contexte et d'autres personnages, qui cette fois ont un nom (Firion et son groupe, affrontant les forces de Palamecia). Il en ira ensuite de même pour



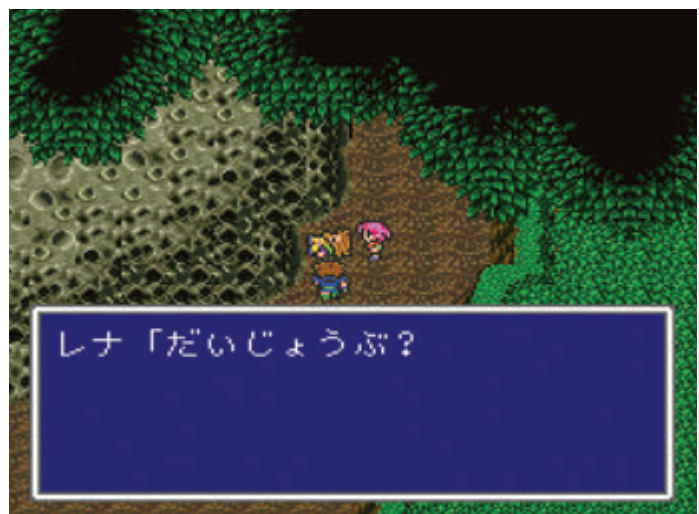
» [Famicom] Tous les membres de l'équipe commencent le jeu avec le même job, dans *Final Fantasy III*, mais ça ne va pas durer bien longtemps...

tous les volets de la série : chaque nouveau volet sera sans lien narratif avec les précédents, s'appuyant sur les mêmes bases de game design tout en les faisant évoluer. C'est là une des grandes forces de *Final Fantasy*, car ainsi, les concepteurs de chaque jeu peuvent plus librement s'adapter aux évolutions des modes du marché et imposer leurs propres univers et personnages...

"Je pense qu'il est difficile de comparer *Final Fantasy* et les autres jeux", souligne Hashimoto. "D'une certaine façon, les principaux concurrents d'un *Final Fantasy*, ce sont les autres *Final Fantasy*".

Le succès de *Final Fantasy II* est encore plus grand que celui de son prédécesseur, avec environ 800.000 exemplaires vendus à sa sortie en décembre 1988. Malheureusement, le jeu n'est pas sorti en Occident. Si Square Enix a commencé à travailler sur une ▶

» [SNES] Des dialogues, en plein combat, transforment une rencontre hostile en moment émouvant...



» [SNES] Bartz et Lenna rencontrent un vieil homme évanoui sur le site de l'impact du météore...



► traduction suite au succès du premier jeu, la localisation prend beaucoup de temps. La SNES se dessine à l'horizon, aussi est-il finalement décidé d'abandonner la traduction. Il faudra attendre 2003 et la compilation PlayStation *Final Fantasy Origins* pour jouer à une version officielle de *FFII* en Anglais.

Le titre suivant aura le même destin : *Final Fantasy III* se penche sur l'histoire de quatre orphelins qui doivent restaurer l'équilibre du monde en battant Xande, un sorcier qui veut déchaîner le chaos à l'aide de cristaux de lumière. Tous les membres de l'équipe commencent comme Chevaliers Oignon, avant de choisir librement leurs classes un peu plus tard dans le jeu, ce qui offre un large éventail de

combinaisons de personnages et de classes.

Si l'expiration du visa de travail de Nasir Gebelli met le travail en suspens quelque temps et amène l'équipe à se relocaliser aux États-Unis pour terminer le jeu, *Final Fantasy III* est de loin le plus abouti des trois premiers jeux et sort en avril 1990 sur une cartouche 4 Mo. Le succès de la série se confirme avec 500.000 exemplaires écoulés pendant la première semaine et 1.4 million d'unités écoulées en tout. Si ce volet est un des plus populaires auprès des fans japonais de la série, ce n'est qu'en 2006 qu'un remake 3D sur Nintendo DS permet aux joueurs de s'y adonner, 16 ans après sa sortie initiale.

"On a toujours voulu être à la pointe de la technologie du jeu vidéo, à chaque génération, des sprites 2D à la 3D, du précalculé au temps réel", explique Hashimoto. "Nos jeux ont suivi les hardwares à la mode, des cassettes ROM aux CD-ROM, DVD et Blu-Ray, et même jusqu'aux smartphones." *Final Fantasy IV*, le premier jeu de la série à débarquer sur SNES, reflète bien cette volonté.

Les personnages de *Final Fantasy IV* ont des classes fixes et l'histoire tourne autour de Cecil Harvey, qui débute l'aventure comme membre du régiment aérien d'élite Red Wings du

» [PlayStation] Pour des joueurs peu habitués à un contenu émotionnel dans les jeux, le destin d'Aeris est une sacrée entrée en matière!



» [SNES] *Final Fantasy VI* est visuellement au-dessus de ses prédécesseurs, avec des décors plus détaillés.

"ON A TOUJOURS VOULU ÊTRE À LA POINTE DU JEU VIDÉO, À CHAQUE GÉNÉRATION"

SHINJI HASHIMOTO

Royaume de Baron. Les combats sont entièrement revus, avec un nouveau système 'Active Time Battle' : les combats via des menus se déroulent en temps réel, avec des ennemis qui peuvent vous attaquer pendant que vous êtes en train de décider de votre prochaine action. Ce système très dynamique sera repris dans plusieurs RPG de Square, y compris d'autres *Final Fantasy*. Techniquement, le jeu tire parti de la palette étendue de la SNES et du Mode 7 pour créer des animations de combat spectaculaires ou épicer les séquences en vaisseau volant.

Bien qu'elle ait dû maîtriser de nouvelles technologies, l'équipe

I heard Duncan's son, Vargas, is missing as well.
I have a bad feeling about this...



» [SNES] La version SNES américaine de *Final Fantasy VI* est la dernière avec la numérotation occidentale : tout le monde se raccorde sur *Final Fantasy VII*.

UN PEU DE DISTRACTION...

Si les héros des *Final Fantasy* sont toujours en train de sauver le monde, ils trouvent toujours un peu de temps pour des mini-jeux...



G-BIKE

FINAL FANTASY VII

□ Rendons justice à Cloud et compagnie en soulignant que la section en G-bike originelle de *Final Fantasy VII* est une authentique course contre la mort, une folle échappée des quartiers généraux de la Shinra. La tension est moindre, quand on la rejoue au Gold Saucer ou dans sa version mobile *standalone*.



TRIPLE TRIAD

FINAL FANTASY VIII

□ Bon, ce n'est pas *Magic : The Gathering* ou *Hearthstone*, mais le jeu de cartes à jouer et collectionner de *Final Fantasy VIII* est plutôt réussi. Les joueurs posent leurs cartes chacun leur tour sur une grille de 3 sur 3, et les statistiques d'attaque directionnelle définissent les cartes perdues ou remportées.



BLITZBALL

FINAL FANTASY X

□ Si votre héros est la star d'un sport de fiction, mieux vaut permettre aux joueurs de s'y adonner! Si le gameplay du Blitzball est moins explosif que ce qu'en montrent les vidéos FMV, c'est quand même un sympathique divertissement pour passer le temps.

LE 30^E ANNIVERSAIRE DE FINAL FANTASY



de Square réussit à boucler *Final Fantasy IV* en un an, aussi le jeu sort-il en juillet 1991, l'année de lancement de la Super Famicom. Les critiques sont élogieuses et 1,44 million d'exemplaires sont vendus. *Final Fantasy IV* marque également le retour de la franchise en Occident, même si le jeu est rebaptisé *Final Fantasy II* pour ne pas embrouiller le public américain qui n'a pas connu les deux premiers volets. Malheureusement, le jeu est également simplifié pour le marché occidental, Square considérant que la complexité d'origine aurait été trop grande. Plusieurs sorts, objets et aptitudes sont retirés, divers objets de guérison de statut sont regroupés dans un seul objet polyvalent, les prix sont réduits et les passages secrets sont rendus visibles. Les fans en quête de véritable défi préféreront donc les plus récentes ressorties qui reprennent le modèle original à la

cartouche SNES américaine.

Vient ensuite *Final Fantasy V*, où l'on suit l'histoire de Bartz Klauser, un vagabond qui se retrouve embarqué dans une quête pour la famille royale après qu'un météore ait frappé la planète. Côté mécaniques de jeu, la grande particularité de *Final Fantasy V*, c'est son système de jobs incroyablement étendu : 22 classes sont disponibles pour chaque membre de votre équipe !

Quand il sort en décembre 1992, *FFV* bat les records de ses prédécesseurs et se vend à 2,45 millions d'exemplaires au Japon. Malheureusement, *Final Fantasy V* n'a pas lui non plus droit à une localisation : si Square l'a mise en chantier, l'éditeur fait machine arrière, considérant que la difficulté du jeu serait un obstacle pour la plupart des joueurs occidentaux. Oui, on est un peu vuus comme des tanches, parfois.

Final Fantasy V est aussi le premier volet de la série à se décliner dans un spin-off direct, à savoir une série de 4 OAV, *Final Fantasy : Legend Of The Crystals*. C'est là encore quelque chose qui sera récurrent sur la série : les spin-offs prendront presque

autant d'importance que les jeux de la série principale, sous des formes incroyablement variées. "C'est sans doute parce que les fondations de la série sont si solides que les fans veulent passer plus temps dans leurs univers et en compagnie de leurs personnages", nous assure Hashimoto. On peut dire que le nombre de spin-offs sortis lui donne raison, qu'ils soient indépendants ou qu'ils reprennent des personnages et contextes des jeux principaux, comme le titre épisodique *Final Fantasy IV : The After Years*, la suite portable *Final Fantasy XII: Revenant Wings* ou le film en images de synthèse *Final Fantasy VII: Advent Children*.

Final Fantasy VI est le dernier volet de l'ère SNES, et l'on y voit déjà la série dériver de ses origines high-fantasy pour glisser du côté d'influences plus SF. On y croise des éléments plus technologiquement avancés, comme des trains, des forages ou des mines de charbon. ▶



» [PlayStation] *Final Fantasy IX* est le dernier volet hautement stylisé, délibérément humoristique.

» [PlayStation] Des scènes personnalisées comme celle-ci sont rendues possibles par l'adoption de personnages en 3D temps réel.



COURSE DE CHOCOBOS

FINAL FANTASY XIV

□ Le MMORPG n'est pas le premier de la série à permettre de faire la course à dos de volaille, mais ici, on peut affronter d'autres joueurs en ligne, avec son propre Chocobo entraîné avec soin. Rien que ça, ça vaut le coup de s'abonner.

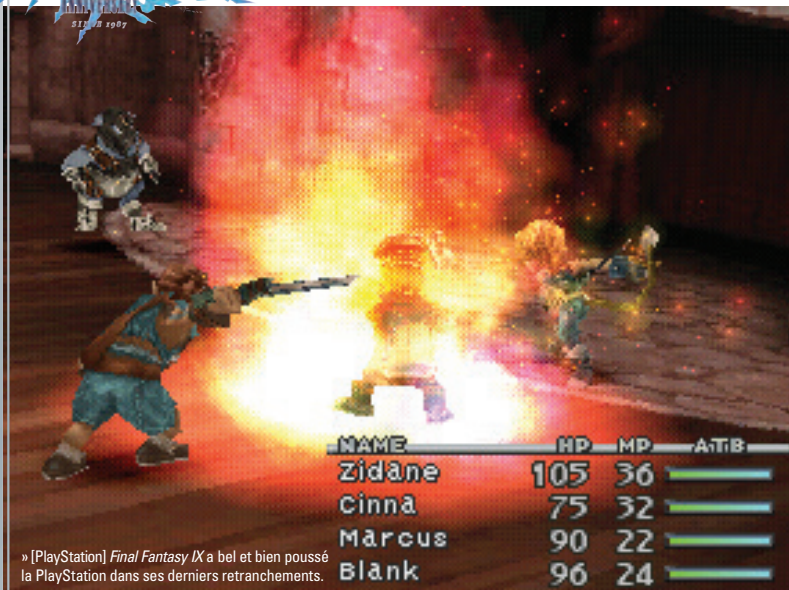


PÊCHE

FINAL FANTASY XV

□ Vu la taille de certains poissons, taquiner le goujon dans *FFXV* n'est pas toujours une activité reposante. Et ça risque d'être pire dans *Monster Of The Deep : Final Fantasy XV*, qui arrive bientôt sur PlayStation VR. Drôle d'idée, mais bon, pourquoi pas...





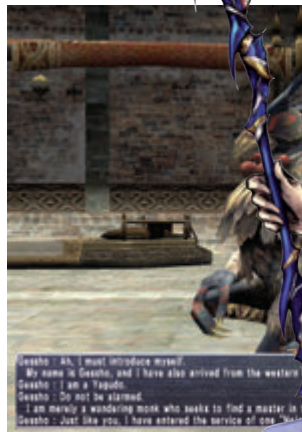
» [PlayStation] *Final Fantasy IX* a bel et bien poussé la PlayStation dans ses derniers retranchements.



» [PS2] Rikku et Yuna prennent le premier rôle dans *Final Fantasy X-2*, la première suite directe d'un jeu *Final Fantasy*.



» [PC] Le premier MMO *Final Fantasy* change radicalement beaucoup de choses, du système de combat à la narration.



Cloud : Ah, I must introduce myself. My name is Cloud, and I have also arrived from the western front.
Barret : I see a 'Yagudo'.
Cloud : Do not be alarmed.
Barret : I am merely a wandering monk who seeks to find a master in the west.
Cloud : Just like you, I have entered the service of the 'Mako'.

L'histoire suit Terra Branford, un Humain-Esper sauvé par un groupe de résistants des griffes de ses geôliers Impériaux. Les nouveautés techniques vis-à-vis du précédent titre SNES sont limitées et la personnalisation des protagonistes est de nouveau simplifiée, avec des personnages plus définis par leur équipement que par leur classe. Le jeu est admirablement conçu, avec des musiques extraordinaires, une quête centrale de longue haleine et des personnages mémorables, dont le méchant principal, Kefka Palazzo. 2,62 millions d'exemplaires sont écoulés au Japon après la sortie du jeu en avril 1994, et 860.000 copies supplémentaires sont vendues en Amérique du Nord.

Si les six premiers volets ont connu le succès, *Final Fantasy* est surtout un phénomène purement japonais pendant ses dix premières années d'existence. L'Amérique du Nord n'y a goûté qu'en partie, et l'Europe a été laissée à l'écart. Mais tout va changer avec *Final Fantasy VII*. C'est d'ailleurs un jeu important par bien des aspects : il marque l'arrivée des modèles en 3D et de la *full motion vidéo* dans la série ainsi que ses débuts européens. Mais il symbolise aussi la fin d'une collaboration historique avec Nintendo et le début d'une histoire d'amour avec Sony. Les dimensions épiques de *Final Fantasy VII* ont besoin du volume de stockage massif des CD-ROM, mais Nintendo décide de se cantonner aux cartouches pour sa N64.

Sans conteste, *Final Fantasy VII* a révolutionné la production de

► RPG. On retrouve les mêmes ingrédients de base – aventure, combats et magie –, mais quand les jeux se contentaient jusque-là de petits sprites et d'une vue de dessus ou isométrique, *Final Fantasy VII* joue la carte de la cinématique ambitieuse. Les personnages en 3D polygonale et les décors précalculés (et même des séquences superposées à de la FMV) offrent de saisissantes mises en scène sans pareil. En Occident, *Final Fantasy VII* bouscule les stéréotypes du J-RPG avec son univers mâtiné de SF. La critique s'enflamme et les joueurs aussi : *FFVII* s'écoule à 10 millions d'exemplaires – un nouveau record pour la série.

Pour Hashimoto, c'est une première expérience pleine d'enseignements : "Je suis attaché à tous les *Final Fantasy*, mais *Final Fantasy VII* est le premier auquel j'ai vraiment participé", nous dit-il. "J'ai de très forts souvenirs de ce jeu. J'ai aussi travaillé sur le film, et c'était particulièrement réjouissant de le projeter à la Mostra de Venise."

Le succès international de *Final Fantasy VII* aiguise les attentes pour le volet suivant. *Final Fantasy VIII* apporte de



» [PS2] Vaan n'aime pas les Impériaux. Un peu comme Astérix et les Romains. Ou Chewbacca et... enfin bref, vous voyez le topo.



grands changements pour la série, tout particulièrement en termes de direction artistique. En lieu et place des personnages hautement stylisés des précédents volets, *Final Fantasy VIII* opte pour des protagonistes plus réalistes. Le jeu raconte l'histoire de Squall Leonhart et de ses camarades cadets du SeeD, devant freiner l'avancée hostile de la République de Galbadia.

Les points de magie sont abandonnés en faveur d'un système de combat où les personnages doivent 'tirer' des sorts de l'environnement et des ennemis. La magie peut aussi être liée aux statistiques via le système d'Association, afin d'empiler des sorts pour gonfler les stats. Le système est cependant bancal, car il permet aux joueurs de créer des personnages ultrapuissants trop rapidement.

Final Fantasy VIII est un jeu qui divise. Certains des millions de joueurs qui l'ont acheté en 1999 n'apprécient pas le changement esthétique ou le nouveau système de combat. Mais les fans ne manquent pas de louer les incroyables cinématiques de jeu, son scénario captivant (bien qu'alambiqué) et ses éléments de personnalisation avancée.

3,7 millions d'exemplaires sont vendus au Japon et 4,45 millions de copies supplémentaires s'écoulent dans le reste du monde.

Les trois volets suivants de la série sont annoncés simultanément et sont radicalement différents. *Final Fantasy IX* est une célébration du passé et revient aux personnages stylisés dans un royaume fantastique, où l'on incarne le voleur Zidane Tribal, qui après



» [PC] Les combats passent au temps réel dans *Lightning Returns : Final Fantasy XIII*.

avoir essayé de kidnapper Garnet, la princesse d'Alexandria, découvre que la Reine Brahne lui en veut. On retrouve les classes de personnages traditionnelles et des aptitudes permanentes gagnées grâce à l'équipement.

Moins populaire que ses prédécesseurs sur PlayStation, *FFIX* ne se vend qu'à 5,3 millions d'exemplaires dans le monde, malgré de bonnes critiques méritées. Peut-être parce que la série est pour la première fois en retrait des progrès technologiques, le jeu étant sorti après l'annonce de la PlayStation 2, vers laquelle les joueurs étaient déjà tournés, le regard braqué sur le volet suivant.

Final Fantasy X, lui, joue à fond la carte de la puissance matérielle. Si la structure du jeu est très classique, Square exploite les capacités de la PS2 pour abandonner les décors précalculés en faveur d'environnements en 3D temps réel. En outre, les capacités de stockage du DVD permettent d'intégrer des doublages audio. Le jeu suit Tidus, star du Blitzball de son Zanarkand natal, qui se retrouve échoué dans un monde nommé Spira après l'apparition d'une créature de destruction baptisée Sin. Sorti en juillet 2001, *Final Fantasy X* s'écoule à plus de 6,6 millions d'exemplaires dans le monde.

Final Fantasy XI emmène la série dans une tout autre direction, à savoir le jeu de rôle en ligne massivement multijoueur.



» [PC] Les villes du dernier MMO en date de la franchise, *Final Fantasy XIV*, sont vivantes et très animées.

Les joueurs peuvent créer leur personnage, explorer librement le monde de Vana'diel et se regrouper pour terminer des missions afin de faire progresser l'histoire et terrasser l'ennemi originel du jeu, le *Shadow Lord*. Des années d'extensions et d'ajouts ont depuis dissout la narration dans ce jeu développé à l'origine sur PC et sorti en 2002, avant de bénéficier d'un support *cross-platform* sur PlayStation 2, puis sur Xbox 360 en 2006.

Rompre ainsi avec le J-RPG traditionnel de la série est pour le moins audacieux, mais le risque paye : *FFXI* est le *Final Fantasy* qui a le plus rapporté, et si les serveurs PS2 et Xbox 360 sont aujourd'hui fermés, les serveurs PC toujours ouverts en font un des MMORPG les plus persistants.

Square Enix a choisi d'explorer plus en profondeur les univers imaginés pour les *Final Fantasy* plus récents.

“LE PREMIER
FINAL
FANTASY
AUQUEL J'AI
VRAIMENT
PARTICIPÉ,
C'EST FINAL
FANTASY VII”

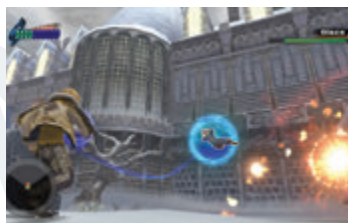
SHINJI HASHIMOTO



» [PS2] Le système de combat de *Final Fantasy XII* n'a pas plu à tout le monde, certains joueurs considérant qu'ils n'ont pas vraiment la main.



Petit tour du côté des nombreux spin-offs de l'univers *Final Fantasy*



CRYSTAL CHRONICLES

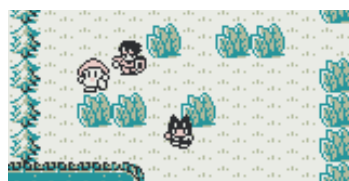
PREMIÈRE SORTIE : 2003
JEUX : 7

□ Le premier *Crystal Chronicles*, sorti sur GameCube et développé par The Game Designers Studio, offre une compatibilité GBA accrue et s'appuie sur un système de combat en temps réel qui le distingue tout particulièrement des *Final Fantasy* principaux. Le spin-off a évolué avec des jeux comme *My Life As A King* (une simulation de gestion de cité) et *My Life As A Darklord*, un sympathique tower defence. *Ring Of Fates* est un standalone sorti en 2007 sur Nintendo DS, et en 2009, la Wii a l'exclusivité de *The Crystal Bearers*, le dernier titre en date de la série.

LES JEUX CHOCOBO

PREMIÈRE SORTIE : 1997
JEUX : 19

□ Si cette série a eu droit à plus de jeux que tout autre spin-off de *Final Fantasy*, seule une poignée est sortie en dehors du Japon. Le premier de la série, *Chocobo's Mysterious Dungeon*, n'est jamais paru en Occident, contrairement à sa suite, *Chocobo's Dungeon 2*, en 1999. *Chocobo Racing* est un jeu de course à la *Mario Kart* relativement décent et *Final Fantasy Fables : Chocobo Tales* sur DS est un RPG avec des cartes, dont la suite n'est sortie qu'au Japon. *Final Fantasy Fables : Chocobo's Dungeon* améliore la formule du premier *Chocobo Dungeon* avec de nouvelles mécaniques, notamment un système de jobs, tandis que *Chocobo Panic* est une étrange variante du bon vieux jeu électronique *Simon*.



LA SÉRIE DES MANA

PREMIÈRE SORTIE : 1991
JEUX : 10

□ Cela peut vous sembler étrange, mais nous l'incluons ici à cause de ses origines. Ce spin-off sur Game Boy est sorti au Japon sous le titre de *Seiken Denetsu : Final Fantasy Gaiden*, rebaptisé *Final Fantasy Adventure* aux États-Unis et *Mystic Quest* en Europe. Considéré comme un des meilleurs jeux d'action de la portable de Nintendo, c'est de ce titre que découle l'immense *Secret Of Mana* de 1993. La série a suivi sa route en abandonnant les éléments '*Final Fantasy*' du premier pour devenir une franchise à part entière. Le dernier volet en date est *Adventures Of Mana*, un remake 3D du premier jeu sorti en 2016 sur iOS et PS Vita.

FINAL FANTASY TACTICS

PREMIÈRE SORTIE : 1997
JEUX : 4

□ Les *FF Tactics* sont d'excellents RPG stratégiques. Le premier volet est sorti en 1997 sur PlayStation, a ensuite été mis à jour sur PSP, puis sur iOS et Android avec *Final Fantasy Tactics : The War Of The Lion*. *Final Fantasy Tactics Advance* a suivi sur Game Boy Advance en 2003 et se déroule dans un Ivalice onirique alternatif. Sa suite sur DS, *Grimoire Of The Rift*, se passe dans la véritable Ivalice. Le dernier volet en date, *Final Fantasy Tactics S*, est sorti en 2013 sur iOS et Android, mais ses serveurs ont fermé l'année suivante.



CRYSTAL DEFENDERS

PREMIÈRE SORTIE : 2008
JEUX : 2

□ Cette série de tower defence est d'abord sortie sous le nom de *Crystal Guardians* sur trois services mobiles japonais différents, avant de débarquer sur iOS (puis plus tard sur Xbox 360 et PS3) en tant que *Crystal Defenders*. Comme *Final Fantasy Tactics Advance* et sa suite sur DS, *Crystal Defenders*, au style graphique très reconnaissable, se déroule dans le monde d'Ivalice de *Final Fantasy XII*. En 2009, *Crystal Defenders : Vanguard Storm*, conçu spécifiquement pour les écrans tactiles, introduit de nouvelles mécaniques de jeu, dont une variation amusante de 'pierre-papier-ciseaux'.

DISSIDIA FINAL FANTASY

PREMIÈRE SORTIE : 2008
JEUX : 3

□ *Dissidia* tranche certaines grandes questions existentielles, comme "Qui sortirait vainqueur d'un duel entre Cloud Strife et Squall Lionheart?". Les possibilités de combat sont bien sûr plus étendues, avec bon nombre de personnages des dix premiers jeux de la série (plus un héros additionnel de *FFXI* et *FFXII*) venus se mettre sur la tronche dans des combats en arène. *Dissidia 012 Final Fantasy* a suivi en 2011, à la fois remake et préquelle, avec 9 nouveaux personnages et des réglages des précédents combattants. Le dernier volet en date, *Dissidia Final Fantasy*, est sorti en arcade en 2015 et sort sur PS4 début 2018.



KINGDOM HEARTS

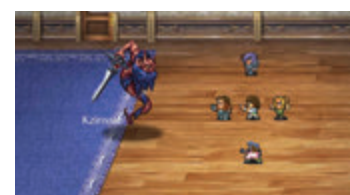
PREMIÈRE SORTIE : 2002
JEUX : 8

□ Une rencontre inopinée dans un ascenseur a donné naissance à un cross-over aussi improbable que réussi : rassembler les personnages Disney et ceux des mondes de *Final Fantasy* peut paraître étrange, mais ça fonctionne. Le premier jeu pose le décor et de nouveaux personnages – Sora, Riku et Kairi – qui vont interagir avec quelques-unes des plus grosses stars de Disney, de Tarzan à la Petite Sirène. Une suite directe, *Kingdom Hearts II*, est sortie en 2005, et on attend *Kingdom Hearts III* pour 2018, mais on compte tout un tas de mini-suites, remakes et autres préquelles sur divers supports.

LA SÉRIE DES SAGA

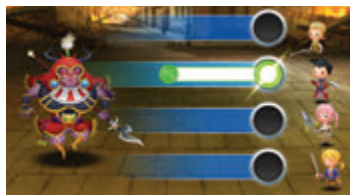
PREMIÈRE SORTIE : 1989
JEUX : 12

□ Encore un spin-off qui a fini par devenir une série à part entière. Les deuxième et troisième volets sur Game Boy ont été refaits sur Nintendo DS, hélas uniquement au Japon. Les trois volets suivants (*Romancing SaGa 1 à 3*) sont des exclusivités Super Famicom ; *SaGa Frontier 1 et 2* des exclus PlayStation, tandis qu'*Unlimited SaGa* et *Romancing SaGa : Minstrel Song* (un remake) sont sortis sur PS2. *Emperors SaGa* suit en 2012, en exclusivité pour la plateforme mobile japonaise GREE, et *Imperial SaGa* est réservé au PC. Le dernier volet en date, *SaGa : Scarlet Grace*, est sorti sur PS Vita en 2016.





LE 30^E ANNIVERSAIRE DE FINAL FANTASY



THEATRHYTHM

PREMIÈRE SORTIE : 2012
JEUX : 3

Les musiques des *Final Fantasy* ont un rôle si important dans les jeux qu'on s'étonnerait presque qu'il ait fallu si longtemps pour voir sortir un jeu musical qui leur soit dédié. Développé par indieszero, c'est un gros bonbon de fan service, qui marie de grands morceaux de la série à des modes de jeu divertissants. Une presque-suite, *Theatrhythm Final Fantasy : Curtain Call*, est sortie en 2014, et étoffe le jeu avec un nouveau mode Quêtes Medley, 221 morceaux et 60 personnages (sans compter les DLC). Le dernier volet en date de la série se penche sur une autre franchise, celle des *Dragon Quest*.



WORLD OF FINAL FANTASY

PREMIÈRE SORTIE : 2016
JEUX : 1

Tose, Division 3 et Square Enix Business se sont alliés pour célébrer les trente ans de la franchise avec *World Of Final Fantasy*. Comme les *Kingdom Hearts*, le jeu met en scène de nouveaux protagonistes, Lann et Reynn, mais ces derniers interagissent avec plusieurs personnages et monstres classiques des précédents volets de la série. L'aventure se déroule dans le monde de Grymoire et affiche un style Chibi peut-être un peu trop marqué. Malgré tout, ça fonctionne et on reconnaît facilement des héros célèbres comme Cloud Strife ou Lightning.

► *Final Fantasy XII* (auquel nous dédions juste après un making-of complet) est rapidement suivi par une suite portable, tandis que les joueurs Xbox 360 et PlayStation 3 ont droit à une trilogie de titres *Final Fantasy XIII*, sortis entre 2009 et 2014 et où Lightning garde le premier rôle.

Cette trilogie est particulièrement intéressante, puisque le gameplay change pas mal d'un volet à l'autre. La linéarité de *Final*

Fantasy XIII a soulevé bien des critiques, comme la froideur de Lightning. "Nous prenons en compte l'opinion de nos fans, en accord avec la vision des auteurs de chaque épisode", souligne Hashimoto. Cette écoute donnera naissance à *Final Fantasy XIII-2*, un jeu moins linéaire où Lightning est un peu mis de côté, et à *Lightning Returns : Final Fantasy XIII*, un jeu en monde ouvert où le joueur peut suivre librement les quêtes, avec un système de combat en temps réel. Malgré ces changements, aucune des suites n'a aussi bien fonctionné que l'original.

Le titre suivant a lui aussi eu son lot de critiques. *Final Fantasy XIV*, le second MMORPG de la série, sort en 2010 et l'accueil est plutôt glacial, à cause de ses soucis de gameplay et d'interface. Square Enix réagit en abandonnant les abonnements payants et en améliorant le jeu, mais en vain : les serveurs sont fermés en 2012, quand le jeu est remplacé la même année par *Final Fantasy XIV : A Realm Reborn*, une version bien plus aboutie toujours active aujourd'hui, avec plus de 800.000 abonnés.



» [PS4] Le combat en temps réel passe au travail d'équipe dans *Final Fantasy XV*.

Voilà une solution originale pour corriger un jeu raté, mais en 30 ans, on a pris l'habitude de voir *Final Fantasy* ne pas faire comme tout le monde.

Mettez un joueur de *Final Fantasy* des années 80 devant *Final Fantasy XV*, il aura bien du mal à reconnaître la franchise, devant ces types qui sillonnent le monde à bord de leur voiture ! Pourtant, la structure ouverte, le look contemporain et le système de combat en temps réel ne choquent pas quand on voit comment la série s'est développée ces trente dernières années.

Quel regard Hashimoto porte-t-il sur les trente années de la série *Final Fantasy* ? "On pourrait facilement résumer ces trente années, mais je ne peux pas ne serait-ce que commencer à en parler sans évoquer l'immense passion et le savoir-faire de tous ces talentueux créateurs qui ont travaillé à un moment ou un autre sur les *Final Fantasy*," nous dit-il. Et si l'on peut détailler différents ingrédients qui ont pu participer au succès de la série, Hashimoto préfère, à raison, une vision plus globale : "Je pense qu'une des plus grandes forces de *Final Fantasy*, c'est cette pure énergie qui se dégage de la combinaison de ses différents éléments : les personnages, le scénario, la musique, les cinématiques, etc."

Si *Final Fantasy* a su s'adapter aux modes au fil du temps, la série n'a jamais perdu de vue cette volonté d'être à l'avant-garde du marché du J-RPG. "La série des *Final Fantasy* continuera à se battre pour relever de nouveaux défis et repousser les limites", conclut Hashimoto. "Personne ne sait ce que le futur nous réserve, mais je pense que la série continuera à donner naissance à des jeux uniques et imaginatifs." Vu que c'est la philosophie de la marque depuis toujours, on n'en doute pas un instant. ★

**" NOUS
PRENONS
EN COMPTE
L'OPINION DE
NOS FANS, EN
ACCORD AVEC
LA VISION
DES AUTEURS
DE CHAQUE
EPISODE "**

SHINJI HASHIMOTO



» [Xbox One] Les voitures, c'est bien, mais rien de tel qu'un chocobo pour explorer les moindres recoins de *Final Fantasy XV*. Même si on a l'air un peu ridicule.



LE MAKING OF DE

FINAL FANTASY XII



» [PS2] Au début du jeu, vous allez passer pas mal de temps à explorer la cité de Rabanastre.



APRÈS UN BIEN LONG DÉVELOPPEMENT, CE TITRE PS2 A TOTALEMENT RÉINVENTÉ *FINAL FANTASY*. ON A PROFITÉ DE LA SORTIE RÉCENTE DE SON REMAKE HD SUR LES CONSOLES D'AUJOURD'HUI POUR REVENIR SUR L'ACCOUCHEMENT DIFFICILE DE CE GRAND CLASSIQUE RÉVOLUTIONNAIRE...

Les *Final Fantasy* sont connus pour se réinventer à chaque nouveau chapitre. Le profane peut avoir l'impression qu'on change de décor, qu'on troque un ado hirsute pour un autre, mais c'est loin d'être aussi simple que ça. Depuis 1988 et *Final Fantasy II*, Squaresoft modifie le système de combat et la progression de personnage pratiquement à chaque nouvel opus. On retrouve pourtant un même système de combat en tour par tour très traditionnel jusqu'à *Final Fantasy X* sur PS2, accompagné de rencontres

aléatoires, de quelque forme de *levelling* et bien sûr, d'un certain thème de victoire bien connu. Longtemps, ces fondations ont semblé immuables, malgré les changements d'enrobage.

Final Fantasy XII est sans doute le plus téméraire des titres de la franchise. Il abandonne le combat en tour par tour pour un système en temps réel, sans rencontre aléatoire. Les ennemis sont bien visibles dans le monde de jeu, et les combats se déclenchent sans transition. Grâce à un système original de *Gambits*, le joueur peut programmer les membres de son équipe afin qu'ils exécutent automatiquement de parfaites stratégies de groupe, en leur indiquant quand attaquer, quand soigner un camarade ou lancer un sort. Même pour une série connue pour se réinventer sans cesse, ce sont des changements plutôt radicaux.

FFXII est du même sang que *Final Fantasy Tactics* et *Vagrant Story* sur PSOne : les trois jeux ont le même réalisateur, Yasumi



» [PS2] Pas de combat aléatoire, dans *Final Fantasy XII* : ici, les ennemis se promènent sur la carte.

Matsuno, le même *character designer*, Akihiko Yoshida, et se déroulent dans le même monde d'Ivalice. Au cours des cinq longues années de développement du jeu, Matsuno lâche *FFXII*, officiellement pour des raisons de santé. Si toutes sortes d'histoires courent sur les véritables raisons de son départ et suggèrent que *Final Fantasy XII* en a souffert, il faut relativiser en soulignant que le coréalisateur du projet était Hiroyuki Ito, vétéran de *Final Fantasy* et de ses systèmes de combat, ce qui suggère que la vision du jeu n'a guère changé après le départ de Matsuno.

« Il y avait de nombreux membres de talent expérimentés dans



» [PS2] Vaan et Penelo sont des archétypes du personnage jeté dans un contexte qu'il ne maîtrise pas.

► l'équipe, comme Hiroyuki Ito, qui avait déjà conçu les systèmes de combat de plusieurs *Final Fantasy*", nous confirme Hiroaki Kato, *project manager* sur *FFXII*. "Il avait une vision claire de ce qu'on devait faire depuis le début, alors le concept du jeu et son développement n'ont pas vraiment été affectés."

Kato réfute que comme on l'a plus d'une fois entendu, l'équipe de développement ait été restructurée suite au départ de Matsuno. Le projet a en revanche été sensiblement retardé : prévu pour l'été 2004, il ne sort au Japon qu'en mai 2006. L'ambition du jeu, plus que le départ de Matsuno, serait le vrai responsable de ce délai : "Il n'y a pas eu de réorganisation de l'équipe de développement, donc il n'y a pas eu de changement dans le processus de création", souligne Kato. "Le plus gros défi sur *Final Fantasy XII* a été de passer du

système de combat distinct de la partie 'exploration' des précédents *Final Fantasy* à ces batailles en temps réel sans transition, et leur système de *Gambits*. On a également ajouté beaucoup de choses pour étendre la durée de vie, comme les chasses à la prime. C'est l'équilibre du jeu et du système de combat qui nous a demandé beaucoup de temps."

Le système des *Gambits* permet aux joueurs de choisir leurs aptitudes et la façon de les appliquer. On peut ainsi régler des personnages pour attaquer automatiquement les ennemis quand ils ont moins de 50 % de leur vie, par exemple, ou de soigner des alliés dès qu'ils tombent sous les 30 % de vie. Il est aussi possible de définir des priorités, pour des réglages encore plus fins. Les combats se déroulent automatiquement, mais on peut



» [PS2] On passe sans transition de l'exploration libre aux combats.



VAAN

► Le premier rôle de *FFXII* est barbant. Vaan vit dans les rues de Rabanastre et se retrouve embarqué dans une lutte contre l'Empire Archadien. Son frère Reks est mort à la guerre.

"FFXII EST UN JEU TRÈS PROFOND QUI LAISSE LES JOUEURS EXPÉRIMENTER DIFFÉRENTES FAÇONS DE JOUER"

Hiroaki Kato

PENELO

► L'amie d'enfance de Vaan est un personnage un peu plus intéressant. Penelo rêve de devenir danseuse, mais la guerre la rattrape elle aussi. Ses impulsions (l'équivalent des *Limit Breaks* dans *FFXII*) reflètent ses aspirations brisées.



» [PS2] Le style graphique de *FFXII*, toujours efficace aujourd'hui, mêle fantasy classique et science-fiction.

aussi sélectionner manuellement des actions au besoin. Au début du jeu, les *Gambits* sont basiques (comme attaquer l'ennemi le plus proche), mais ils s'étoffent progressivement avec l'arrivée de nouvelles aptitudes, de conditions modifiables et d'emplacements de *Gambits* supplémentaires. Le tout fonctionne sur la base d'un petit outil de programmation simple, mais tout de même très différent et plus complexe que tout ce qu'ont pu connaître auparavant les joueurs de *Final Fantasy*.

Suivant leurs goûts personnels et leurs préférences, des joueurs ont pu trouver le système de jeu de *Final Fantasy XII* trop compliqué", nous dit Kato. "Mais de notre point de vue, plutôt que de le considérer comme compliqué, nous pensons que ces différentes options viennent de la facilité avec laquelle les joueurs s'adaptent à ces nouveaux systèmes. Quand vous regardez les jeux actuels, il y a beaucoup de titres en monde ouvert, des combats en temps réel et des personnalisations poussées de personnages, pour apprécier au mieux l'exploration. Je crois que les joueurs se sont habitués à ce type





» [PS2] Le monde d'Ivalice est si vaste qu'il héberge plusieurs jeux.

de jeu, et de ce point de vue, je ne pense pas que *Final Fantasy XII* soit compliqué. C'est un jeu très profond qui laisse les joueurs expérimenter différentes façons de jouer."

Il n'a pas vraiment tort : la flexibilité et le potentiel stratégique de *FFXII* sont de vrais points forts. Le système des *Gambits* est d'ailleurs couplé à une grille de permis, via laquelle le joueur peut débloquer des aptitudes acquises dans le monde de jeu, des attaques puissantes et des invocations. Il est vrai que le concept est un peu plus difficile à appréhender que les mécaniques d'un *Final Fantasy X*, par exemple, où il suffit d'avoir débloqué une aptitude et de la sélectionner en combat pour l'utiliser. La nature des *Gambits* pousse le joueur à construire des séquences de stratégies imbriquées, et d'observer le résultat. C'est une approche beaucoup plus tactique que celle des autres *Final Fantasy*.

Sans combats aléatoires, le rythme de jeu et l'alternance exploration/combat sont également très différents des précédents *Final Fantasy*, où les combats sont soulignés par une musique dramatique et ponctués par le célèbre *jingle* de victoire cité plus haut. Ce dernier est toujours là, mais bien plus sporadiquement. On peut enchaîner des combos d'ennemis pour obtenir de meilleurs *loots* et prendre part à des chasses à des monstres spécifiques. Le design d'un seul tenant donne plus de consistance au monde de jeu, où l'on devine un véritable écosystème.

"*Final Fantasy XII* s'est construit autour du monde d'Ivalice", se souvient Kato. "Après avoir

ASHE

□ L'héritière du royaume de Dalmasca fait profil bas depuis que son époux, Rasler, a été assassiné et que le royaume a été envahi par l'Empire Archadien. Mais elle veut récupérer ce qui lui revient de droit.

implémenté le climat, les cultures, les races et les intrigues d'Ivalice, il nous a semblé naturel d'ajouter un écosystème pour les monstres. C'est amusant de voir des joueurs qui commencent le jeu en attaquant accidentellement un dracosaure du désert de Dalmasca et se prennent directement un *game over!*", plaisante Kato. Le monstre est surtout une illustration de l'écosystème cité plus haut : si vous le laissez tranquille, l'animal ne va pas vous attaquer. Tout n'est pas là pour vous tuer, dans *FFXII*...

Si Ivalice est divisé en trop de continents différents pour être un vrai monde ouvert comme peut l'être celui de *Skyrim*, par exemple, il est à des années-lumière des petits bleds et des cartes dépouillées des précédents *Final Fantasy*. L'architecture des villes de *FFXII* est dense, les rues sont vivantes, les boutiques débordent d'objets...

C'était déjà le cas dans des précédents jeux de Matsuno, mais l'Ivalice de *FFXII* est bien plus exhaustive. "*Final Fantasy Tactics* était une sorte de 'jardin

L'ALLIANCE IVALICE

Les jeux qui se déroulent dans le monde de *FFXII*

FINAL FANTASY TACTICS

□ Ce *Tactical RPG* sur PSOne est le premier jeu qui se déroule dans le monde d'Ivalice de Yasumi Matsuno, ici en isométrique. Le premier *Tactics* présente un système de jobs complexes et Cloud de *FFVII* y fait une apparition. Le jeu est ressorti sur PSP sous le titre de *Final Fantasy Tactics : War Of The Lions*.



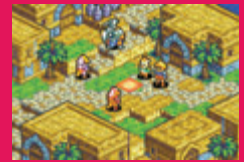
VAGRANT STORY

□ Ce RPG mêlé d'éléments de puzzle est un pur jeu-culte, avec un côté *dungeon crawler* et des combats tactiques où il faut viser les différentes parties du corps des ennemis. Un jeu plus compliqué que *FFXII*, mais tout aussi respecté et respectable. Le *character design* est lui aussi signé Akihiko Yoshida.



FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

□ Un *Tactical RPG* tout mignon, mais pas moins hardcore, dans un Ivalice imaginé par des enfants, où l'on retrouve tout de même des éléments récurrents, comme les Juges ou les différentes espèces qui y vivent. Des centaines d'heures de jeu en perspective pour les amateurs.



FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

□ Après *FFX-2*, c'est la deuxième fois qu'un *Final Fantasy* a droit à une suite directe. *Revenant Wings* se déroule après *FFXII*, mais avec un gameplay et des visuels très différents. Ce RPG isométrique est lui aussi en temps réel, mais les combats impliquent bien plus le joueur – et ça peut vite devenir confus, sur le petit écran de la DS...



FINAL FANTASY TACTICS A2: GRIMOIRE OF THE RIFT

□ Ivalice est une nouvelle fois revisitée dans cette suite sur GBA qui reprend le système de jobs étoffé et les combats tactiques, avec cependant quelques ajustements. C'est hélas le dernier *FF Tactics* sorti à ce jour.



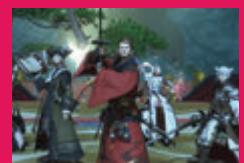
CRYSTAL DEFENDERS

□ Ce mélange de RPG et de *tower defence* est sorti sur toutes les consoles de l'époque et sur smartphone, en plein boom du genre, à la fin des années 2000. C'est loin d'être notre *spin-off* préféré, et il ne fait que survoler superficiellement le monde d'Ivalice.



FINAL FANTASY XIV: STORMBLOOD

□ Si elle ne se déroule pas à Ivalice, techniquement, cette extension du MMO inclut un raid baptisé "Retour à Ivalice", qui comme son nom l'indique renvoie les participants dans le monde de Yasumi Matsun. *FFXIV* avait déjà une grosse réputation de *MMO fan service*, et cette excursion ne fait que le confirmer un peu plus.





BALTHIER

□ Un Han Solo pirate du ciel, qui aurait pu être un gros cliché, mais s'avère à la fois le personnage le plus amusant et le plus intéressant du jeu, au milieu d'un casting globalement plat.

FRAN

□ Si Chewbacca ressemble à ça sous ses poils, alors filez vite une tondeuse à Solo. Fran est le bras droit de Balthier sur le Strahl et comme le trahissent ses grandes oreilles, c'est aussi une Viera, une espèce de lapines-amazones. Son peuple la considère comme une paria.

► miniature' où les personnages 2D se battaient en tour à tour, mais les environnements de *Final Fantasy XII* devaient être rendus à 360° avec des mouvements en temps réel et une progression des combats", nous dit Kato. "En fait, c'est tout simplement naturel que les graphismes de *Final Fantasy XII* incluent une forte densité d'information."

La 3D temps réel du jeu fait bien sûr toute la différence, et se rapproche des RPG d'aujourd'hui : on peut faire librement pivoter la caméra et admirer le monde de jeu dans ses moindres recoins. C'est aussi une des raisons pour lesquelles le jeu a graphiquement très bien vieilli.

Les qualités de *FFXII* n'occulent pas pour autant ses défauts et faiblesses, comme son protagoniste principal un peu ennuyeux et un scénario guère imaginaire, avec un énième groupe de résistants combattant un envahisseur maléfique. Vaan est aussi occulté par les personnages secondaires, de l'héritière légitime du trône de Dalmasca, Ashe, à Balthier, le pirate du ciel à la Han Solo, en passant par le chevaleresque Basch ou Penelo, un peu moins assommante que Vaan. N'oublions évidemment

pas la partenaire de Balthier, Fran, une Viera aux oreilles de lapin habillée par un gros pervers libidineux.

Cerise sur le gâteau, la localisation est bien meilleure que celle de *Final Fantasy X*, servant par la même occasion un scénario admirablement construit, un bon casting et de belles répliques. En gros, on n'a pas l'impression de se mater un mauvais anime, et ça fait une sacrée différence.

"On a appris de nos erreurs sur *Final Fantasy X*", nous avoue Kato. "Et on avait plus d'expérience avec la PlayStation 2, donc on a pu

SYSTÈME DE COMBAT

Petit guide pour bien se fritter dans *FFXII*

LA LIGNE ROUGE

□ Cette ligne, bleue pour les alliés, rouge pour les ennemis, indique quel personnage est ciblé par tel autre.

PRÊT POUR L'ACTION

□ Cela indique quand va se déclencher l'action suivante d'un personnage, ou quelle action est en cours. L'attente peut être insoutenable.

FUIR OU SE BATTRE

□ Vous pouvez voir ici les ennemis à proximité. Vous pouvez fuir si vous êtes trop faible ou si vos Gambits ne sont pas adaptés.

PARIER SUR LES GAMBITS

□ Ce 'G' signale qu'un Gambit est actif. Notez qu'ici, ceux de Balthier sont désactivés, ce qui signifie que le joueur le contrôle manuellement.





créer des animations faciales plus expressives.”

Même si l'histoire fonctionne bien, il faut avouer qu'on est de plain-pied dans un schéma à la *Star Wars*, avec un jeune héros débordant de rêves, une Princesse Leia (Ashe) et un Han Solo (Balthier).

Kato préfère expliquer que *FFXII* se fonde sur les mêmes ficelles narratives que le *space opera* de George Lucas : “*Star Wars* ne nous a pas influencés, même si c'est un de mes films préférés, personnellement. On retrouve le même type de personnages et intrigues archétypaux 'orthodoxes', dans *Final Fantasy XII* – c'est de cela que nous sommes partis. Ce sont les mêmes thèmes et contenus très identifiants qu'on retrouve, dans *Star Wars*, alors il n'est guère étonnant que les joueurs aient l'impression d'avoir déjà vu ça quelque part.”

L'été dernier, *Final Fantasy XII* est revenu avec *The Zodiac Age*, une version HD du jeu sur PS4 basée sur la version *International Job System* qui n'est sortie qu'au Japon sur PlayStation 2. Ce n'est pas tout à fait le même jeu que l'original : la grille de permis est placée par un système de progression des



» [PS4] Si vous avez raté *FFXII*, sur PS2, foncez sur le remaster PS4, *The Zodiac Age*, c'est du beau boulot.



» [PS2] Comme dans bien des J-RPG, de nombreux NPC ont plusieurs répliques en stock.

“ON NE S'EST PAS CONTENTÉS DE LE CONVERTIR EN HD : ON A AUSSI IMPLÉMENTÉ DE NOUVEAUX SYSTÈMES DE GAMEPLAY ET GRANDEMENT AMÉLIORÉ LE JEU”

Hiroaki Kato

jobs, qui permet de mieux souligner les différences entre les membres de l'équipe. Dans cette version, il est possible d'assigner deux jobs à chaque personnage, pour plus de flexibilité. Entre autres petites choses, Une fonction de sauvegarde automatique est également au programme, ainsi qu'une mini-carte et un mode 'accélééré' pour raccourcir les batailles et les traversées.

Le but n'est pas ici de simplifier le RPG, mais de permettre aux joueurs de mieux comprendre ses mécaniques. *Final Fantasy XII* n'est pas très accessible, et si cela importait moins à l'époque, ouvrir aujourd'hui le monde d'Ivalice en HD à des joueurs moins hardcore n'est pas forcément un mal. N'oublions pas que *Final Fantasy XII*, un des derniers gros jeux PS2, est sorti après *The Elder Scrolls IV : Oblivion*. Comme *Okami* de Clover Studio, le jeu a prouvé que la console en avait encore sous la pédale...

“Beaucoup de joueurs aimaient *Final Fantasy XII* et demandaient une version haute définition”, nous assure Kato. “On ne s'est pas contentés de le convertir en HD : on a aussi implémenté de nouveaux systèmes de gameplay et grandement amélioré le jeu. Je pense qu'une nouvelle expérience *Final Fantasy XII* attend tous les joueurs. Du côté des graphismes, on avait conçu l'original en poussant la PlayStation 2 dans ses derniers retranchements, et c'est pour cela que c'était un jeu idéal pour un remake haute définition.”

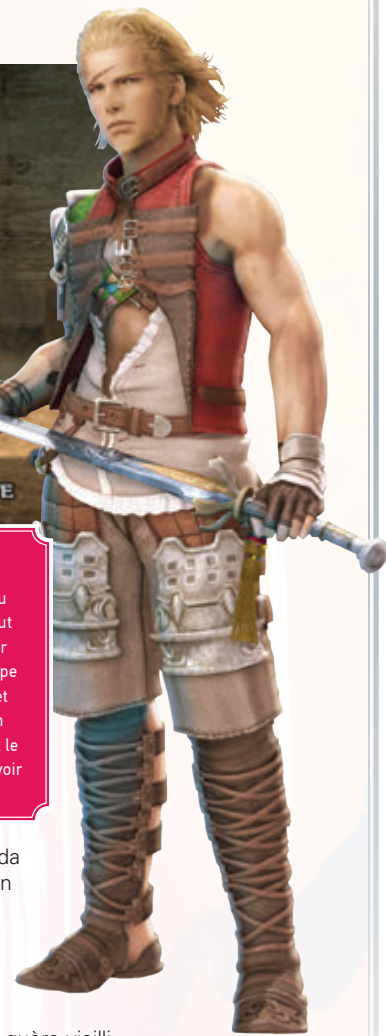
Il est vrai que le *character*

BASCH

□ Accusé du meurtre du roi de Dalmasca au début du jeu, Basch veut laver tout soupçon. Votre équipe va le libérer de prison et les forces d'occupation Archadiennes vont à tort le déclarer mort. Ça peut avoir un côté pratique.

design d'Akihiko Yoshida passe toujours fort bien aujourd'hui, grâce à des modèles 3D qui semblent peints à la main, notamment les visages. L'esthétique du jeu n'a guère vieilli et a mieux résisté au temps que certains autres anciens jeux en 3D. “On a pris soin de concevoir les personnages comme des versions animées fidèles des dessins originaux d'Akihiko Yoshida,” nous dit Kato. “Dans *Final Fantasy XII The Zodiac Age*, on a juste amélioré les visuels qui étaient limités par le hardware de la PlayStation 2. On m'a dit que M. Yoshida a lui-même supervisé leur amélioration à partir de ses dessins originaux.”

FFXII est à ce jour le dernier jeu vraiment précurseur de la série – peut-être même le plus innovant de tous, n'en déplaise aux fanatiques de *FFVII* (dont le remake, bien qu'en chantier, ne soit visiblement pas pour tout de suite...). “On n'a pas vraiment voulu fonder une nouvelle lignée de jeu, ou quoi que ce soit de ce genre”, conclut Kato. “Personnellement, j'aime vraiment les jeux en monde ouvert avec des combats en temps réel, sans transition, alors je suis content de voir autant de jeux qui ont repris ce principe depuis *Final Fantasy XII*.” Il y en a quelques-uns, en effet... ✱



MEGA DRIVE



SEGA

32
MEG



COMMENT
THE LOST WORLD
A REPOUSSÉ
LES LIMITES...



Des rotations

Cette séquence de fuite dans la forêt est spectaculaire à bien des égards, entre l'énorme dinosaure qui vous talonne et les arbres qui déboulent devant vous à toute vitesse. Et la vue penche quand on tourne. Superbe !



De la pseudo-3D

Le plus impressionnant, ici, ce sont peut-être les parois rocheuses de part et d'autre de la rivière, un effet impressionnant qui accentue remarquablement l'effet 3D.



Des fonds animés

La Megadrive a toujours su afficher des fonds animés, mais cet enlèvement de centaines de ptéranodons reflétés par l'eau en dessous, c'est tout simplement bluffant.



Des sprites incroyables

Grâce à leur longue expérience sur Megadrive, les graphistes d'Appaloosa ont appris à maîtriser à fond la puce graphique de la console, et tout particulièrement sa palette de couleurs notoirement limitée.

» PLUS LOIN, PLUS FORT

The Lost World : Jurassic Park

Quand Appaloosa préfère les méchants dinosaures
aux gentils dauphins...

» DÉVELOPPEUR : APPALOOSA INTERACTIVE
» PLATEFORME : MEGADRIVE » SORTIE : 1997

Avec *Ecco the Dolphin* sur Megadrive, le studio hongrois Appaloosa, qui s'appelait Novotrade avant 1996, a connu les plus beaux jours de gloire de ses 24 années d'existence. Le succès de son jeu d'aventure aquatique a évidemment attiré les convoitises et les courtisans : Konami confie au studio ses *Contra* 32-bits, et les projets sous licence affluent. L'un de ces derniers offre au développeur d'Europe de l'Est l'opportunité de revenir sur la Megadrive qui lui a apporté la reconnaissance.

Le *Monde Perdu : Jurassic Park* est une grosse licence, en 1997. Le premier *Jurassic Park* a été un immense blobbuster, et forcément, des adaptations en jeu vidéo de ce nouveau volet sont prévues sur toutes les machines, même celles qui ne sont plus dans leur prime jeunesse, comme la Game Boy et la Megadrive. Sega confie à Appaloosa la conversion du jeu PlayStation d'Electronic Arts sur Saturn, mais aussi la création d'un jeu entièrement original sur sa console 16-bits vieillissante...

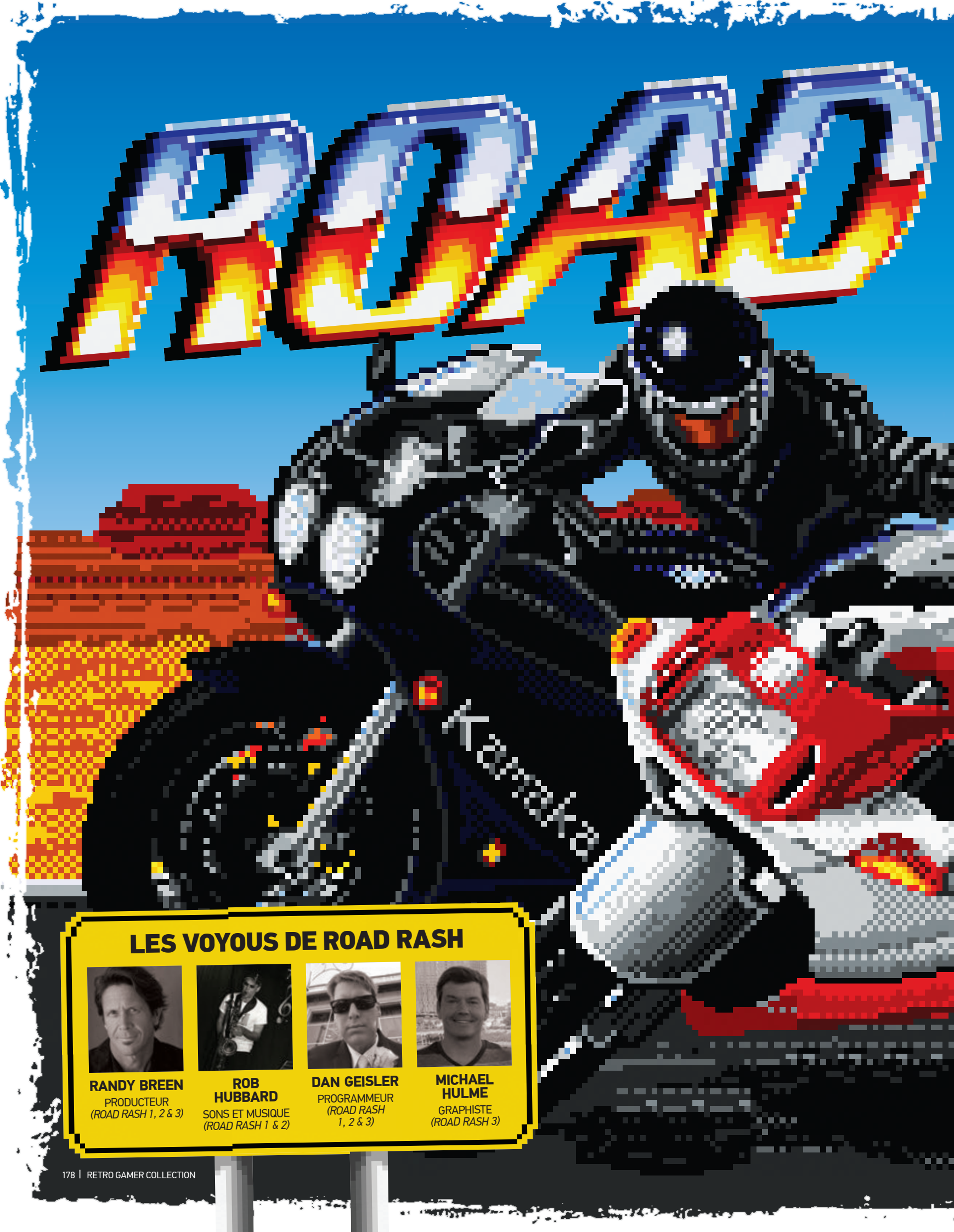
Le résultat est un shooter vu du dessus qui

n'est pas sans rappeler le premier *Jurassic Park* sur SNES, sans le look 'dessin animé'.

Si le gameplay central est suffisamment efficace pour se suffire, Appaloosa prouve son savoir-faire, après des années de programmation sur Megadrive, pour y intégrer les jeux-bonus en 3D parmi les plus spectaculaires jamais vus sur cette console.

La fuite en hélicoptère, pendant l'envol des ptéranodons, est toujours aussi impressionnante, avec ses animations incroyables de centaines de créatures. La descente de la rivière est tout aussi spectaculaire, avec ce radeau que les courants malmènent. Il en va de même pour la poursuite en moto à la *Deathchase*, avec son dinosaure en furie, ses arbres et ses autres motos en scaling, et un effet de rotation qui accentue les sensations dans les virages.

La sortie de *The Lost World: Jurassic Park* a été plutôt discrète – c'est le dernier jeu Megadrive publié par Sega. Les joueurs étaient déjà pour la plupart passés à d'autres machines, aussi ce festival de prouesses techniques at-il été injustement négligé à sa sortie. Il est grand temps de réparer ça. ★



LES VOYOUS DE ROAD RASH



RANDY BREEN
PRODUCTEUR
(ROAD RASH 1, 2 & 3)



ROB HUBBARD
SONS ET MUSIQUE
(ROAD RASH 1 & 2)



DAN GEISLER
PROGRAMMEUR
(ROAD RASH
1, 2 & 3)



MICHAEL HULME
GRAPHISTE
(ROAD RASH 3)

ROAD RASH

Les jeux de course et de baston restaient plutôt chacun dans leur coin jusqu'à ce que déboule Road Rash sur Megadrive, avec ses motos qui s'envolent et ses coups qui pleuvent...

Bien avant des bulldozers AAA comme *Mass Effect* ou *Dead Space*, Electronic Arts, jeune, mais déjà prudente, a entamé un virage osé qui va donner naissance à une trilogie de jeux mythiques et élargira l'horizon des jeux de course.

"À cette époque, EA n'était pas vraiment sur le marché console", raconte Randy Breen, producteur de *Road Rash*. "Ils avaient sorti un ou deux titres sur Nintendo 8-bits, mais il est aujourd'hui de notoriété publique qu'il y avait des frictions en interne vis-à-vis de la volonté d'investir les consoles. Le souvenir de la chute d'Atari était encore très vivace, aussi préféraient-ils se concentrer sur le jeu PC."

Lors des années qui ont suivi le fameux crash d'Atari, EA fait quelques incursions sur console, essentiellement dans des catégories que Randy définit comme "stratégiques", où la société pourrait "détenir le marché". Il s'agit bien sûr du sport, avec le *John Madden Football* auparavant sorti sur Apple II, Commodore 64 et DOS; et de la course, avec *Mario Andretti Racing* pour la NES. Le programmeur Dan Geisler rejoint l'équipe en cours de développement de ce jeu qui, à l'évidence, part dans la mauvaise direction.

"Le producteur de *Mario Andretti Racing*, Randy Breen, venait de terminer *Madden* et avait fait *Indianapolis 500* sur Amiga et DOS," raconte Dan. "C'était une simulation froide, sans doute le jeu ▶



» Des dessins préparatoires pour les personnages de Road Rash 3.

» [Megadrive] Un petit coup de tatane en passant, ça ne mange pas de pain.

► de course le plus ennuyeux de l'univers. Rester sur le même putain de circuit pendant 800 kilomètres, en temps réel? Sans déconner? Et vu que c'était une simulation sérieuse, à la moindre erreur, c'était mort, vous aviez perdu la course!"

Mario Andretti Racing s'annonce dans la même veine, mais Dan, avec Randy et leurs amis développeurs Carl May et Walt Stein, commencent à réfléchir à d'autres types de jeux de course, notamment des concepts qui ne resteraient pas fidèles au réalisme, voire se l'aliénerait. Carl et Dan pensent à des quads et Randy, fan de *Cafe Racing* et de *Formula One*, propose des motos. Dan, lui-même motard à l'époque, aurait trouvé le titre lors d'une virée à Los Angeles. Randy présente donc le concept de ce *Road Rash On Mulholland Drive* aux pontes

d'EA. Le feu vert est donné, le titre est raccourci et le développement change de direction pour un jeu plus accessible, tout en basculant de la NES à la plus puissante Megadrive.

Dan n'est pas novice en matière de jeux de course, puisqu'avant d'entrer chez EA, il a travaillé sur un des premiers, sinon le premier, jeu de course en monde ouvert, à savoir *Vette!* de Spectrum HoloByte sur Mac et DOS. Son travail sur ce précurseur servira de base à ce nouveau jeu de course sur deux roues.

"J'avais cartographié toute la ville de San Francisco, jusqu'aux lampadaires et autres détails", raconte Dan. "Mais il y avait un problème, avec San Francisco : mis à part les autoroutes, les rues formaient essentiellement une grille. Alors j'ai mis au point une structure de données pour les représenter. En gros, ça utilisait un algorithme pour estimer la courbure de la route, ce qui est devenu le fondement du moteur de *Road Rash*."

Les routes du jeu s'inspirent de différentes locations de Californie. "J'ai utilisé une structure de données dont j'avais rêvé sous la douche et je l'ai perfectionnée", se souvient Dan. "Avec la



» [Megadrive] La plupart des emplacements californiens de Road Rash sont immédiatement reconnaissables.

L'ÉVOLUTION DES DEUX-ROUES



3D DEATHCHASE

1983

□ L'impressionnant jeu de course Spectrum de Mervyn Estcourt est un de nos préférés sur ce support. Sur sa moto armée, le joueur doit zigzaguer dans une forêt en chasse de ses adversaires. Plus vous progressez dans les niveaux, plus il y a d'arbres et donc plus ça devient difficile de rester en selle...

EXCITEBIKE

1984

□ L'ancêtre des jeux de course à moto modernes, ce classique Nintendo bénéficie de contrôles simples et d'une vue de côté bien pratique. Le jeu est facile à prendre en main, mais demande du doigté pour maîtriser les sauts et éviter les obstacles.



HANG-ON

1985

□ D'une certaine façon, le jeu d'arcade révolutionnaire de Sega est un peu le père spirituel de *Road Rash*, en plus d'être la quintessence du jeu de course de motos. À revivre dans la peau de Ryo Hazuki dans *Shenmue* !

JET MOTO

1996

□ Le jeu de SingleTrac troque les motos pour des hoverbikes capables de traverser toutes sortes de terrains, de la surface des océans aux poutres d'acier juchées au-dessus de spectaculaires paysages urbains. Troquer la bonne vieille roue pour ce système futuriste permet de sacrées fantaisies dans le design des circuits... et pas mal de retournements d'estomac.



MOTOR RAID

1997

□ La réponse de Sega à *Road Rash* sur Model 2A ! Ce jeu d'arcade futuriste mêle course et combat. S'il semblait idéal pour un portage Saturn, le jeu n'est hélas jamais sorti sur la console 32-bits de Sega et reste une exclusivité arcade. Quatre bornes peuvent être reliées pour des courses en multi.

mémoire de la Megadrive, j'aurais pu intégrer 1300 kilomètres de routes différentes. J'aurais pu cartographier toute la côte californienne avec une assez bonne précision."

En cours de développement, Arthur Koch rejoint l'équipe dans le rôle officieux de directeur artistique. "En fait, j'ai été impliqué dans à peu près tous les aspects du jeu", nous dit-il. "Le problème, c'était que tout devait se limiter à une palette de 64 couleurs, et c'est difficile de s'y cantonner, pour un graphiste. Alors je reprenais tous les graphismes pour qu'ils respectent les requis techniques et je formais les gens aux outils internes."

D'après Randy, les premières étapes de développement ont majoritairement été dédiées à la mise au point d'un moteur graphique convaincant : "Il m'a fallu presque six mois pour obtenir un bon rendu de la route", ajoute Dan. "Quand j'ai enfin obtenu ce que je voulais, je l'ai montré et ça rendait les gens malades, alors je me suis dit 'Cool, ça fonctionne'. On l'a atténué dans la version finale, mais dans cette première version, il y avait de sacrés reliefs !"

Une autre différence de cette première version, c'est la physique inertielle des motos, un sérieux point de désaccord avec la direction. Dan réussit tout de même à convaincre les costards-cravates de lui laisser plus de liberté artistique. "C'était plutôt tendu", nous dit Arthur. "Je me souviens de réunions, portes fermées. On ne comprenait pas ce qu'ils disaient, mais ça s'engueulait."

Road Rash ne doit pas être un jeu de course à moto banal. Les policiers, qui pourchassent le joueur et l'arrêtent quand il se crashe, sont ajoutés pour accentuer la tension. "Je suis allé au commissariat et j'ai demandé à un policier à moto de poser pour des photos", raconte Arthur,

évoquant un temps avant les recherches d'images *Google*. "C'est même un peu bizarre qu'ils m'aient laissé faire. Je doute qu'aujourd'hui, je puisse convaincre un policier de me consacrer une demi-heure pour le prendre en photo !"

Road Rash continue de tirer sur la corde en offrant au joueur la possibilité d'attaquer les autres concurrents. Ce cocktail détonnant est un véritable casse-tête pour les équipes marketing d'EA, qui ne sait pas comment catégoriser ce jeu.

"Je travaillais sur les effets de la route et j'entendais Randy se battre avec la direction", raconte Dan. "EA est très 'marketing', très focalisée sur les ventes, et ils n'aiment pas quand un jeu ne peut pas être rangé dans une case bien précise. C'est un jeu de moto ? C'est un jeu de combat ? Non, c'est un jeu de combat et de course, mais c'est le premier de son genre..."

"Le premier jeu a dérouter tout le monde", ajoute Arthur. "Le marketing ne savait pas vraiment comment le positionner, parce qu'il avait été présenté comme une simulation de moto, et puis on a ajouté le combat, mais les producteurs étaient des gars venus de la simu. Dan et moi, on avait un passif arcade/action, alors forcément, ça coïncidait un peu entre l'équipe de développement, les producteurs, le marketing et la direction pour décider comment décrire et positionner le jeu."

Pour Dan, le jeu a quelque chose de spécial : "J'aimais bien *Hang-On*, mais je le trouvais limité : pas de collines, pas de coups de poing ou de pied... Je respecte énormément Yu Suzuki, mais

“J’ai utilisé une structure de données dont j’ai rêvé sous la douche...”

Dan Geisler



» [Megadrive] Les ondulations de la route dans *Road Rash* permettent des sauts ridiculement spectaculaires. Le problème, c'est l'atterrissage...

je me disais que *Road Rash* allait rendre *Hang-On* obsolète. Et dans un sens, c'est bien le cas."

Bien que *Road Rash* ne soit en cours d'élaboration que depuis quelques mois, EA veut promouvoir le jeu au prochain salon CES comme preuve du support de l'éditeur pour la Megadrive – un choix qui n'emballa pas vraiment l'équipe de développement. Comme redouté, ça ne se passe pas bien et le jeu doit repasser deux fois par la case présentation pour éviter d'être annulé. Après plus d'un an et demi de travail, *Road Rash* sort finalement fin 1991. Il deviendra un des plus gros succès commerciaux d'EA.

Avant la fin de l'année, l'éditeur réclame une suite : vu que le genre est établi et que le jeu se vend au-delà des espérances, les conflits marketing internes sont bien moindres. "Le marketing n'avait pas la moindre idée de

MOTO RACER

1997

□ Développé par Delphine Software et édité par Electronic Arts, ce jeu de course d'arcade mêle routes de bitume et hors-piste. La présentation est propre, les graphismes limpides et les courses sont rapides. Particulièrement fun en multi (écran partagé ou LAN).



EXTREME-G

1997

□ Un jeu sur N64 avec des motos futuristes dans un monde dystopique, entre *Star Wars Racer* et *F-Zero*. Le titre de Probe/Acclaim prend des libertés avec la gravité et laisse les joueurs s'affronter tête en bas pour ravir la première place...

MOTOCROSS MANIA

2005

□ Optant pour le 100% hors-piste, le jeu de Take 2 Interactive et de Deibus Studio souffre de graphismes relativement ternes, mais bénéficie d'une physique flottante amusante et de pistes plutôt bien conçues. Le troisième volet de la série intègre un système de combat à moto à la *Road Rash*.



TRIALS FUSION

2014

□ Un jeu très addictif qui propulse la moto vue de côté à des sommets de difficulté insensés. Les parcours d'obstacles de plus en plus ardu sont un vrai défi, au point de devenir tout bonnement cauchemardesques. Ne dites pas qu'on ne vous a pas prévenus.

RIDE

2015

□ Le jeu de Milestone est sans doute à ce jour la fine fleur de la simulation sur deux roues, à la frontière de l'arcade et de la simulation, comme *Gran Turismo* ou *Forza*, pour ne pas s'aliéner les novices. Graphiquement, c'est beau comme un camion une moto, avec plein de modèles à essayer.



LE CHOIX DES ARMES

Les coups ne se perdent pas pour tout le monde...



MATRAQUE

□ Un classique depuis papy Néandertal, dont la simplicité n'a d'égale que l'efficacité. Facile à

piquer aux adversaires pour leur bourriner la tronche à l'ancienne.



AIGUILLON

□ Une petite décharge dans les roubignoles, ça calme son homme. Ça fonctionne bien sur les bestiaux,

c'est carrément poétique sur un motard.



CHAÎNE

□ L'illustration parfaite de la rage motoportée. Du métal, préférentiellement rouillé, à utiliser

comme un lasso de terreur, de souffrance et de tétanos.



GAZ LACRYMO

□ C'est petit, c'est mesquin, c'est méchant, mais c'est ça qui est bon. Visez les yeux pour voir

pleurer le plus robuste des motards comme une fillette.



NUNCHAKU

□ Les ninjas n'ont pas le monopole du nunchaku dans le jeu vidéo. Fusion de la matraque

et de la chaîne, une arme idéale pour dominer la course avec une touche d'exotisme.



HUILE

□ Oubliez les peaux de bananes de Mario Kart et misez sur une valeur sûre : la grosse tache

d'huile. Moins biodégradable, mais ça glisse bien et c'est tout ce qui importe.



BARRE À MINE

□ Le summum du poutrage de tronche, la sublimation du coup en travers de la gueule, avec un petit

zeste de barbarie. Si vous voulez vite désolidariser un motard de son véhicule, ne cherchez plus.

► ce qu'était le premier jeu, mais ils ont adoré la suite", ironise Dan. "Une fois qu'ils avaient compris ce qu'était *Road Rash*, ils étaient à fond dessus !"

Le délai pour boucler cette suite est certes court, mais au moins, l'équipe peut s'appuyer sur une base existante : "On avait déjà une bonne base", explique Dan. "Pour le premier jeu, on a passé pas mal de temps à mettre au point le moteur et les outils et à trouver les bons réglages, mais pour la suite, on avait déjà tout ça, donc on a pu se concentrer sur le gameplay et les armes, et bien améliorer les personnages et les animations."

Road *Rash 2* délaisse l'asphalte baigné de soleil de la Californie pour explorer l'ensemble du territoire américain, avec des courses en Arizona, dans le Vermont, le Tennessee, l'Alaska, à Hawaï... "Je voulais une certaine progression, pour le produit", raconte Randy. "Le premier jeu se cantonnait à ses racines. C'était local, les concurrents s'affrontaient sur des routes peu fréquentées où ils réglaient discrètement leurs comptes. Une sorte de *Fight club* sur roues. Et peu à peu, ça s'est étendu..."

"Toutes les routes sont basées sur de vrais endroits", souligne Arthur. "Certains graphistes ont en gros réduit le nombre de couleurs d'une photo scannée, d'autres se servaient d'une photo de référence et dessinaient directement sur ordinateur."

La suite inclut également un menu plus classique, une mécanique de boost pour les motos et une nouvelle arme – la chaîne. "Pour le mouvement de la chaîne, quand on frappe, je me suis enregistré en vidéo en train de le faire", nous dit Arthur. "J'ai repris le mouvement image

“Road Rash 2 est le premier jeu dans lequel vous pouvez frapper un flic”

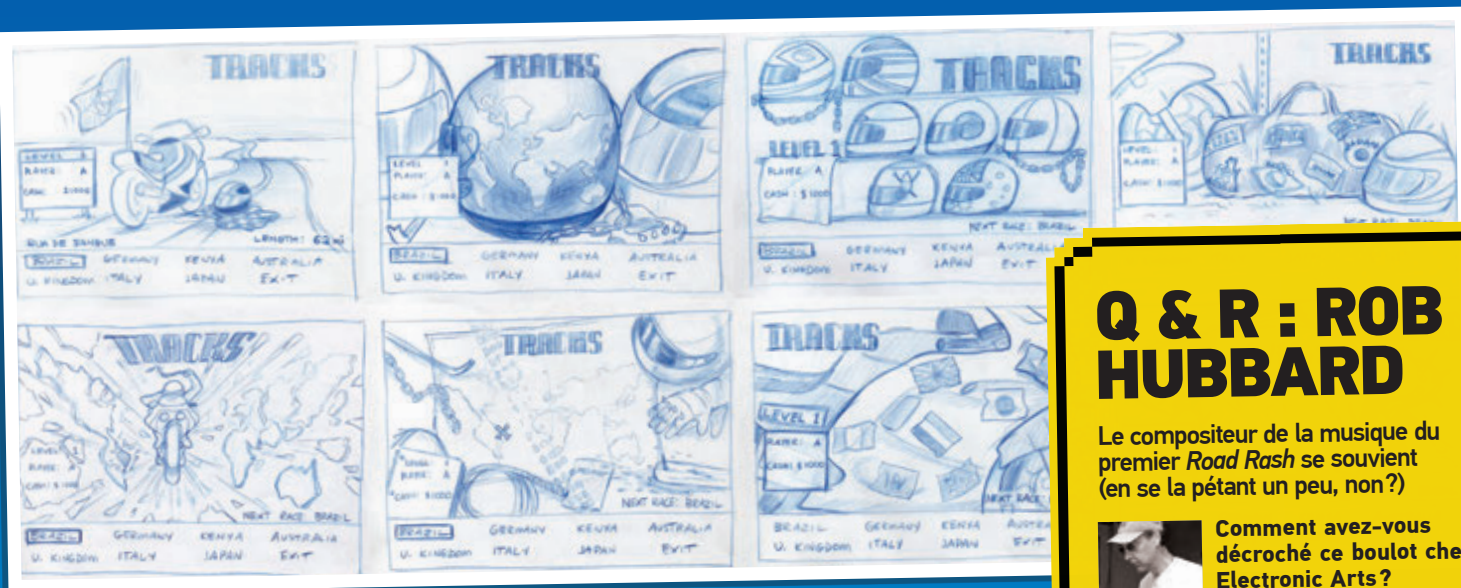
Arthur Koch

par image pour comprendre la mécanique de l'animation."

Road Rash 2 ne se limite pas à quelques ajouts : le mode multijoueur 'chacun son tour' du premier volet est remplacé par un autre où deux participants peuvent cette fois jouer simultanément. "En gros, c'était le même moteur de jeu pour la partie principale, mais la nouveauté technique, c'était vraiment l'écran partagé du multi, qui apportait une toute nouvelle dimension", explique Dan. "Et c'était une vraie saloperie. Je crois que j'ai passé près de trois mois rien que là-dessus." Comme le souligne également Arthur, ils poussaient vraiment le hardware Megadrive : "On a dû imposer plus de limites, parce qu'on affichait deux fois plus de trucs à l'écran, donc ça ralentissait le frame-rate et ça gâchait le gameplay. Le plus difficile, dans le premier jeu, c'était de faire comprendre aux graphistes qu'ils ne pouvaient pas mettre à l'écran autant de choses qu'ils le souhaitent. Et pour le deuxième, c'était encore pire, à cause du *split-screen*."

Road Rash 2 se pare également de charmantes séquences en fin de course. Par exemple, si les policiers attrapent le joueur, ils le jettent dans le coffre de leur véhicule ou s'il ne finit pas sur le podium, une petite vieille le roue de





» D'autres dessins préparatoires de *Road Rash 3*, montrant différentes versions du menu de sélection des courses.

coups de canne. "Ces séquences illustrent les performances des joueurs", nous dit Arthur. "J'ai dû les faire en basse définition, pour qu'elles entrent dans la mémoire. Les personnages font 10 pixels de haut !" Un autre ajout notable de *Road Rash 2*, c'est que les policiers pouvaient se prendre des coups et répliquer – alors que dans le premier volet, ils étaient insensibles aux attaques du joueur et ne pouvaient que heurter les autres motards.

"*Road Rash 2* est le premier jeu dans lequel vous pouvez frapper un flic – qui répond à vos coups", nous dit Arthur. "C'était assez polémique à l'époque, au moment de l'affaire Rodney King où le public américain a vu de la brutalité policière pour la première fois. EA avait aussi une politique 'zéro sang' dans ses jeux. On ne savait pas si on devait garder ça ou pas."

En revanche, *Road Rash 2* reste fidèle aux gamelles de son prédécesseur. "Dès le premier jeu, on a voulu que les accidents aient l'air cool", explique Randy. "On citait *Bip-bip* et autres dessins animés du genre, où les méchants se font défoncer, comme référence. Même si ça veut dire que vous avez perdu le combat, c'est sympa à regarder."

"J'avais bossé sur *Madden Football and Lakers Vs. Celtics*, et j'avais été déçu par les animations

de tacles, de chutes et de fautes", ajoute Arthur. "J'aurais aimé quelque chose de plus dynamique. J'ai proposé qu'on consacre plus de *frames* d'animation aux accidents dans *Road Rash*."

Road *Rash 2* sort en 1993 et d'après Randy, se vend encore mieux que son prédécesseur. Mais Dan nous raconte que le feu vert pour *Road Rash 3* n'a pas pour autant été acquis d'avance. "Il y a un certain laps de temps entre *Road Rash 2* et *Road Rash 3*, parce que... eh bien, disons juste que je n'ai pas été équitablement rétribué et que je m'apprêtais à quitter la société après *Rash 2*", nous avoue-t-il. "Ils voulaient que je fasse *Road Rash 3*, mais je pensais qu'on ne pouvait pas faire mieux et qu'il n'y avait plus grand-chose de neuf à proposer. J'avais accepté une offre de Crystal Dynamics et EA essayait de me garder. Je leur ai dit : 'Écoutez, j'ai pas eu le juste retour sur les deux premiers, alors si vous voulez que je revienne, je veux tout de suite !' Et ils ont accepté. Mais honnêtement, le montant n'aurait pas suffi à m'acheter deux motos, et ça n'a pas payé mon crédit."

De retour chez EA, Dan rejoint une équipe où la designer novice Amy Hennig travaille sur un jeu à l'effigie de Michael Jordan. Dan ne se sent pas en accord avec le projet ou, pour reprendre ses propres termes "l'équipe n'était pas sur la bonne longueur d'onde pour que ça marche". De cette frustration naissent les bases de *Road Rash 3*.

"Un jour où j'étais passablement énervé, je suis tombé sur Bing Gordon [vice-président du Marketing] et je lui ai dit : 'Tu veux *Road Rash 3*?' Il m'a demandé si j'étais prêt à le faire et je

Q & R : ROB HUBBARD

Le compositeur de la musique du premier *Road Rash* se souvient (en se la pétant un peu, non ?)



Comment avez-vous décroché ce boulot chez Electronic Arts ?

J'ai rencontré Mark Lewis à une cérémonie de récompenses à

Londres et il m'a proposé un contrat pour bosser chez EA en Californie pendant quelques mois. Ensuite, ils m'ont offert un poste à temps plein.

Quel morceau de *Road Rash* est votre préféré et pourquoi ?

Le générique principal. Une batterie digitalisée bien présente et un gros solo de guitare enlevé... dont je ne me souviens pas vraiment, en fait !

Quelles ont été vos influences, pour la bande-son des deux jeux ?

Brecker, Corea, Mahler, Stravinsky, Parker, Emerson, Jarre, Larry Fast. Et plein, plein d'autres.

Pourquoi vous a-t-on confié la musique des *Road Rash* ?

Tout simplement parce que je bossais pour EA et que c'était un projet prioritaire, avec un gros potentiel de vente.

Quelle a été votre approche de l'ambiance sonore ?

Je voulais retrouver une vibration mécanique qui soit en accord avec les graphismes.

Vu les limites techniques de la Megadrive, avez-vous rencontré des problèmes pour vos compositions ?

À l'époque, la Megadrive ne nous semblait pas si limitée, techniquement. Après tout, avant, c'était la NES et les ordi IBM/Tandy, les standards. C'était donc plutôt cool d'avoir un Z80 et un chip FM dédiés ! Je connaissais bien les chips FM depuis le DX7, donc je savais assez bien ce que je pouvais faire.

Y a-t-il quelque chose que vous feriez différemment, aujourd'hui ?

Pas vraiment. Pour l'époque, c'était du haut vol.

Quel regard portez-vous sur l'époque où vous avez travaillé sur les deux premiers *Road Rash* ?

J'ai bien aimé travailler avec Randy Breen, le producteur. C'est toujours mieux quand on s'accorde bien avec l'équipe. Bien sûr, à l'époque, les équipes étaient plus réduites, donc c'était plus simple de se connaître et d'avoir ce sens de l'empathie et de la camaraderie.

» L'équipe de développement du premier *Road Rash* qui se la joue badass à mort.

LE ROAD TRIP D'UNE VIE

Faites le plein, astiquez votre barre à mine et préparez les pansements...

ALASKA

ROAD RASH 2

□ La course la plus difficile de *Road Rash 2*, et de loin. Une région glacée dominée par des sommets enneigés et envahie de bonshommes de neige. Les motards chanceux pourront même entrapercevoir des élans.

REDWOOD FOREST

ROAD RASH

□ Ne vous laissez pas impressionner par les conifères géants du coin et faites plutôt attention aux virages très serrés où la moindre erreur peut virer au désastre.

GRASS VALLEY

ROAD RASH

□ Une ville qui date de la Ruée vers l'Or, un lieu idéal pour les règlements de compte sur roues ! Faites coucou aux fermiers et à leurs vaches entre deux coups de matraque.

VERMONT

ROAD RASH 2

□ Les couleurs de la Nouvelle-Angleterre sont un ravissement aux reflets de rouge, d'or et de vert. Un environnement bucolique pour des courses qui le sont beaucoup moins.

SIERRA NEVADA

ROAD RASH

□ Une célèbre chaîne de montagnes pour une course difficile. Entre la circulation et les virages serrés, les occasions ne manquent pas de se planter dans le décor – au demeurant grandiose.

PACIFIC COAST HIGHWAY

ROAD RASH

□ Une course relativement linéaire le long de la côte Pacifique, avec quelques intersections, descentes et tas de sable dont il faut tout de même se méfier.



TENNESSE

ROAD RASH 2

□ Les routes sont glissantes et le vent de travers ne facilite pas les choses. Attention aux camping-cars, légion dans la région.



HAWAII

ROAD RASH 2

□ L'endroit idéal pour y aller à pleine bourre, poignée dans le coin, entre les palmiers et les huttes, avec des volcans endormis comme compagnons lointains. C'est si joliment dit que ça donne envie de taper quelqu'un, tiens...



PALM DESERT

ROAD RASH

□ Comme si l'ambiance n'était pas assez chaude, rajoutons un air brûlant pour faire monter la température. Ce qui ne doit pas vous empêcher de refroidir les ardeurs des autres concurrents.



ARIZONA

ROAD RASH 2

□ Quelques rares demeures délavées par le soleil et les spectaculaires formations de roche ocre sont les témoins silencieux de la course, où le moindre accident peut s'achever dans un cactus. Aïe, donc.

“Randy avait une grosse cylindrée, qu'on a utilisée pour pas mal de photos”

Michael Hulme

► lui ai répondu 'Ouais, on l'aura fini plus vite qu'on ne pourra finir cet autre jeu qui de toute façon finira à la poubelle tandis que *Road Rash 3* décollera dans le top des ventes.' Alors il l'a dit 'OK, je te trouve une équipe'."

Michael Hulmes est recruté chez Cinemaware pour l'équipe en question. Ce graphiste a un passif dans l'animation traditionnelle, sur des titres Disney (*Darkwing Duck* et *Rescue Rangers*) et Warner Brothers (*Tasmanian Devil*). "Ils m'ont fait asseoir et m'ont dit qu'ils savaient que ça allait être le dernier jeu Megadrive d'EA, alors que je devais balancer tout ce que j'avais comme astuces et techniques", se souvient Michael. "J'avais joué à *Road Rash* et *Road Rash 2*, et la question c'était comment faire mieux, comment amener la franchise dans de nouveaux territoires, tout en gardant le même esprit?"

Vu que les limites techniques de la Megadrive étaient atteintes et que le marketing voulait 'quelque chose de grand', la logique a amené le jeu à s'étendre dans le monde entier : Australie, Kenya, Japon, Italie, Brésil, Allemagne...

"J'ai dessiné quelques styles conceptuels pour les différents pays", raconte Michael. "C'était des croquis rapides, très story-board. J'en ai fait dix en quatre jours et j'ai choisi des palettes différentes pour chaque endroit, afin de les distinguer. Il y en avait 10, au début, mais on a dû les réduire à 7."

De nouvelles armes font leur apparition dans ce volet, notamment une barre à mine, une bombe de gaz lacrymogène et même un aiguillon électrique à bestiaux, que les joueurs peuvent garder d'une course à l'autre – une première dans la série. Il faut également souligner que le jeu est développé en parallèle avec la version 3DO de *Road Rash*. Les deux titres partagent les mêmes



» [Megadrive] Les moteurs des *Road Rash* sont plutôt impressionnants pour la Megadrive, surtout celui du troisième volet.



» L'équipe de développement du premier *Road Rash*, rassemblée en 2007.

éléments de production, aussi, pour reprendre les mots de Randy, *Road Rash 3* est-il un 'produit hybride' :

"*Road Rash 3* est arrivé à un moment intéressant", nous raconte-t-il. "On commençait à se pencher sur la 3DO et on cherchait d'autres méthodes pour créer nos bibliothèques. On regardait aussi du côté du Mega-CD. D'une certaine façon, c'est devenu le lien entre *Road Rash* sur Megadrive et *Road Rash* sur 3DO, qui a été conçu par une autre équipe. Chacun a emprunté des idées et des techniques à l'autre."

Une de ces idées partagées est le concept de motards digitalisés, rendu possible par la charge de nouvelles consoles et technologies. "En 1995, la première PlayStation montrait tout juste le bout de son nez", se souvient Dan, "et Panasonic revenait tous les six mois avec leur CDi, en affirmant que tous les jeux allaient devenir des films interactifs. Alors EA a voulu un rendu plus réaliste, plus cinématique."

La 3DO est une machine nouvelle génération qui peut relativement facilement digérer des personnages digitalisés, mais c'est une autre histoire pour la console vieillissante de Sega. "Les éléments 3DO ont dû être dramatiquement révisés pour la Megadrive", explique Randy. "On a travaillé avec un cascadeur à moto du coin, devant un fond vert. Puis les graphistes recomposaient et retouchaient les images pour les rendre viables sur Megadrive."

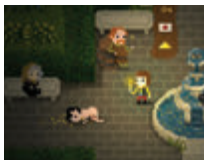
Quant aux dialogues parlés entre les courses, ce sont des employés d'EA qui ont effectué les doublages. "La plupart sont des gens de l'équipe de développement", précise Michael. "On s'était déguisés comme les personnages du jeu, et un photographe est venu immortaliser ça. C'était génial ! Randy avait une grosse cylindrée, qu'on a utilisée pour pas mal de photos."

Road Rash 3 sort en 1995 et, comme le souligne Randy, se vend encore mieux que ses deux prédécesseurs. "EA a organisé le lancement du jeu à EA Studios, avec la presse et tout le tralala", se souvient-il. "Je ne sais pas combien ils ont dépensé pour ça, mais il y avait des motos dans tous les coins. Ils ont fait venir des palmiers et m'ont demandé de concevoir un design à imprimer sur des T-shirts *Road Rash 3* spécialement pour l'occasion."

C'est là que s'achève la trilogie originelle. Bien sûr, la franchise a brûlé la gomme sur d'autres plateformes, mais d'aucuns diront que l'étincelle de ce trio n'a jamais vraiment été retrouvée. "Je suis touché que tant de gens soient nostalgiques de ces jeux", conclut Dan. "J'ai vu surgir *Road Rash* un jour sur Reddit, et c'était génial de voir combien les gens avaient de bons souvenirs avec leurs amis, leur frère, leur père... Réaliser que l'on a touché d'une façon ou d'une autre tant de vies, c'est tout simplement magique." ★

RÉTROTESTS

» LES JEUX
DU MOMENT
VUS PAR
LES VIEUX
BRISCARDS
DE LA
RÉDAC'



THE COUNT LUCANOR

Baroque Decay
Games/PC, PS4,
XBOX ONE, Switch

Déjà sorti il y a quelques temps sur PC, *The Count Lucanor* a récemment envahi les consoles avec ses gros pixels néorétro et surtout son univers de conte de fées glauque et décalé qui lui donne toute sa saveur. L'exploration du château est traditionnelle, avec son lot d'énigmes bien pensées, mais pas spécialement originales, qui ont cependant le mérite de ne pas lasser. Certes, il ne faudra qu'environ 4 heures pour arriver au bout du jeu, avec donc un arrière-goût de frustration, mais l'atmosphère sordide, la bande-son à la fois envoiement et pesante, et quelques belles touches de gameplay (notamment l'utilisation des chandeliers) en font une chouette expérience, même si elle est tout de même loin des modèles dont le jeu se prévaut pour se vendre.

★★★★☆



[SWITCH] D'une simple casquette découlent des dizaines d'idées de gameplay ingénieuses.

Super Mario Odyssey

DES LUNES PLEIN LES YEUX

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
SWITCH

» ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR :
NINTENDO



Vous avez largement eu le temps de tout lire et de tout voir sur *Super Mario Odyssey*, et peut-être même de le retourner dans tous les sens et de récupérer toutes les lunes. Et si vous êtes dans ce dernier cas, on n'a plus rien à vous apprendre, pas vrai ? Certains ont comparé ce dernier *Mario* à l'immense *Mario 64*, mais nous ne sommes pas de ceux-là. Car malgré toutes ses qualités, *Odyssey* n'a rien de la révolution qu'a été ce jeu sur N64, qui a non seulement pratiquement inventé à lui seul le jeu de plateforme-aventure 3D, mais aussi imposé une toute nouvelle façon de jouer – un slogan souvent acroquiné au nom de Nintendo, à raison. Mais pas ici. Bien sûr, il y a plein de grandes idées – d'énormes idées. "Posséder" des personnages pour multiplier les talents de Mario et par la même occasion les mécaniques

de gameplay, c'est un pur coup de génie. Tout comme le design des niveaux, qu'on pèle comme des peaux d'oignon pour découvrir de nouvelles pépites (ou lunes, en l'occurrence) lovées en leur sein. À vrai dire, nous serions plus enclins à comparer *Odyssey* aux trop souvent mésestimés *Super Mario Galaxy*, dont il partage l'originalité foisonnante et les expérimentations de gameplay étonnantes et savoureuses.

On s'amuse constamment, on s'extasie régulièrement, on peste aussi, mais rarement (surtout contre la caméra, pas toujours parfaite).

En bref

Il aura suffi deux jeux à Nintendo pour faire de la Switch un poids lourd, une console incontournable. Après *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*, *Super Mario Odyssey* s'impose à son tour comme un des plus immenses jeux de l'année 2017, et s'il n'est pas aussi magistral que certains de ses prédécesseurs, c'est tout de même un jeu grandiose. Un vrai *Mario*, dans les règles de l'art. ★★★★★





» [PC] John-Marcel a eu son permis de conduire dans une lootbox-surprise.

Star Wars Battlefront II

DE LA LUMIÈRE DANS TON CÔTÉ OBSCUR

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PC, PS4, XBOX ONE

» ÉDITEUR : EA

» DÉVELOPPEUR :
DICE/CRITERION GAMES/
MOTIVE STUDIO

On est d'accord : les lootboxes, le *Pay-to-win* et compagnie, c'est de la merde (surtout pour nous, vieux joueurs grisonnants qui avons connu tant de belles années préhistoriques où les DLC et compagnie n'existaient pas). *Battlefront II* et EA s'en sont pris plein la tronche sur le sujet à la sortie du jeu, et c'est normal. Voire tant mieux. Ceci étant, l'avalanche d'excréments et les levées de boucliers, aussi honorables, respectables et compréhensibles soient-elles, ont grandement occulté le jeu proprement dit. Si la campagne solo réclamée est très efficace, elle reste courte et sans grande envergure – mais honnêtement, qui attendait plus ? Là encore, cet ajout a beaucoup concentré l'attention, mais ce n'est pas le plus important – même si c'est bienvenu. Et bien sûr, on a beaucoup loué les graphismes et le moteur de DICE, remarquable, époustoufflant, mais bon : ce ne sont que des graphismes, n'est-ce pas ?

Reste ce que tout le monde semble avoir oublié : le jeu lui-même, par essence multijoueur. Les bases déjà très réussies du premier volet sont reprises, en mieux, avec des missions multijoueurs évolutives dans des contextes variés, au sol ou dans les airs et l'espace (parfois en même temps), en troupeau de 40, en petits groupes de 8 contre 8, ou en coop en écran partagé, avec toujours ce système de progression qui fait grincer des dents quand on commence et qu'on se fait déchirer par les joueurs plus buffés, mais qu'on digère en persévérant. La vie est injuste, *Battlefront II* aussi, c'est comme ça. Pourtant, on s'accroche, on grappille, on s'investit, et on commence à s'y plaire – surtout du côté des batailles spatiales, qu'on ose placer entre les *X-Wing* et les *Rogue Squadron*. Et on se surprend presque à être tenté de dépenser quelques sous en plus pour une jolie caisse de bonus... Mais seulement presque.

En bref

Grâce à ses qualités ludiques honorables, *Battlefront II* survivra certainement aux turpitudes qui l'ont tant tourmenté à sa sortie – EA fait machine arrière (tancée, semble-t-il, par un Disney qui n'a guère apprécié voir sa juteuse licence bousculée en pleine promotion de l'*Épisode VIII*), et à l'heure où vous lirez ces lignes, le tir de blaster sera peut-être corrigé. Et qui sait, *Battlefront II* en sortira-t-il grandi. Sera-t-il le jeu qui aura extirpé le gaming actuel du Côté Obscur de la Lootbox ? ★★★★★

» [PC] Les batailles spatiales sont mieux réglées, aussi bien du côté des commandes que de l'architecture et le design des missions.



Death Coming

Next Studio/PC



Un vrai condensé de Darwin Awards, que ce petit jeu indé drôlement macabre où l'on incarne un apprenti de la Mort devant réclamer un maximum d'âmes dans des niveaux isométriques bourrés de monde et d'occasions de faire passer de vie à trépas en déclenchant un ou plusieurs objets du décor au bon moment et/ou dans le bon ordre. Évidemment, il y a un minimum de victimes à atteindre pour compléter le niveau, ce qui implique qu'il faudra effectuer des combos et meurtres en cascades, souvent drôles et parfois même scénarisés – de tel événement peut découler tel autre, etc. On s'amuse indéniablement à massacrer tous ces petits personnages et à trouver les suites d'accidents les plus machiavéliques, à en regretter qu'il n'y ait pas plus de niveaux – mais les développeurs en ont promis d'autres – même si la rejouabilité sur chaque carte est excellente.

Plein de bonnes idées, des surveillants angéliques aux niveaux dont la subtilité se dévoile progressivement – notamment celui du musée, débordant de folie) –, *Death Coming* est plus complexe qu'il n'y paraît et surtout, il est si est horriblement divertissant qu'on ne peut que vous le conseiller, en gros amateurs d'humour noir qui giclé et qui tache. ★★★★★



Outcast Second Contact

UNE HISTOIRE BELGE SE RÉÉCRIT

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PC, PS4, XBOX ONE

» ÉDITEUR :
BIGBEN

» DÉVELOPPEUR :
APPEAL

Quand la version originale d'*Outcast* est sortie, en 1999, elle faisait baver tout le monde, avec sa réalisation de malade, son côté RPG ouvert "débrouille-toi mon gars", son univers exotique aussi immense que dépayçant et ses énigmes envoûtantes. Mais rares étaient ceux qui avaient les machines assez costaudes pour le faire tourner comme il se devait, avec sa technologie voxel totalement bluffante, bien plus



"organique" que les polygones de l'époque. *Outcast* était un jeu 'matériellement' élitiste, mais un grand jeu d'action-aventure mâtiné de RPG. Dix-huit années plus tard, il revient sur les machines actuelles, plus à même de supporter la débauche visuelle d'antan, qui bien que plutôt jolie, est devenue un poil obsolète aujourd'hui. Selon les standards actuels, les décors sont dépouillés, les personnages schématiques, les combats rigides et les animations raides, mais il ne faut pas s'y arrêter : *Outcast Second Contact* n'est pas un jeu d'aujourd'hui, mais une mise à jour scrupuleusement fidèle à l'original, jusqu'au moindre détail (sauf certains bugs d'époque corrigés – mais pas tous, ceux qui restent n'étant guère méchants).

S'il ne tient pas la comparaison avec ses contemporains, c'est sans doute parce qu'*Outcast Second contact* était leur précurseur, tant techniquement

qu'en termes de gameplay, de profondeur de jeu ou d'intelligence narrative (malgré le scénario et les dialogues kitsch à souhait). Restent les doublages, en français s'il vous plaît, qui arrachent autant les tympans qu'à l'époque : le doubleur français de Bruce Willis – gros argument de vente à l'époque – n'était visiblement pas à l'aise avec le jeu vidéo. Ce n'est pas beaucoup mieux en anglais, ceci dit. Mais on passe outre et on pardonne (entre autres parce que ça nous fait bien marrer quand même).

En bref

Si dans la forme, *Outcast* a mal vieilli (peut-être parce qu'il est à cheval sur le rétro et le moderne), dans le fond, il est toujours aussi réussi. Et les rétrogamers que vous êtes savent bien que c'est là le principal, non ?

★★★★☆

Dragon's Dogma Dark Arisen

LA (RE)RÉSURRECTION D'UN RPG NÉGLIGÉ

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PS4, XBOX ONE

» ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR :
CAPCOM

Dragon's Dogma (PS3 et Xbox 360, 2012) avait été une grosse déception : un énorme potentiel, des tas de bonnes choses, mais plein de défauts pénibles. Le tir avait été en grande partie corrigé avec la version *Dark Arisen* (mêmes supports, 2013), qui en plus de l'extension, apportait plusieurs modifications, ajustements et réglages qui le hissaient au rang de très bon RPG en monde ouvert – certes toujours grevé par des bugs généralement sans gravité comme

le sont quasiment tous les RPG ambitieux. Mais c'était l'aube de la huitième génération et *Dragon's Dogma* a été éclipsé par les RPG de la nouvelle vague.

Généralement, on n'est pas les derniers à jeter la pierre aux éditeurs qui balancent des ressorties à tout va (et en la matière, Capcom est très loin d'être le dernier...), mais on ne va pas leur en vouloir sur ce coup, car plus que de profiter de l'aura du jeu originel, ce remake lui offre une

troisième chance plutôt méritée. Dans un sens, *Dragon's Dogma* a des points communs avec *FFXII*, entre ses compagnons semi-autonomes, les Pions, et son monde à explorer plein de dangers et de merveilles. S'il n'en a pas l'originalité – loin de là – l'univers de *Dragon's Dogma* est dans la grande tradition Fantasy occidentale à la *D&D*, sans folie ni truculence, mais avec toute la panoplie de monstres, sorts et donjons qui vont avec. Ce n'est pas un chef d'œuvre, mais c'est dense, passionnant, parfois impressionnant (surtout quand on combat des monstres énormes) et doté d'une durée de vie plus que confortable. Et ça, c'est déjà plutôt pas mal. ★

En bref

On pourrait facilement décrier un remake si précoce, mais pour le coup, Capcom a eu raison. *Dragon's Dogma* s'est pris les pieds dans le tapis, *Dark Arisen* en a fait un bon RPG, mais que les nouvelles consoles ont éclipsé. Aussi est-il de bonne guerre que ces dernières lui redonnent la chance qu'il n'a pas eue. ★★★★★



Skyrim VR

BORDEciel PLUS GRAND QUE NATURE

INFOS

» **DISPONIBLE SUR :**
PSVR

» **ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR :**
BETHESDA

» [PSVR] Les sentiments de puissance, de dépaysement, de liberté qu'on a goûtés dans *Skyrim* sont décuplés dans sa version en réalité virtuelle.

La réalité virtuelle en est à ses balbutiements, et après plus d'un an de déploiement grand public,

notamment avec le PSVR, le constat est mitigé pour les joueurs : à part de très rares vrais jeux, on a surtout eu droit à une vague d'expériences allant du rigolo 5 minutes à la vacuité inepte. *Skyrim VR* est aux antipodes de ces exemples, avec une grande particularité : on le connaît



sur le bout de l'épée. Le contexte est donc idéal pour trancher sur l'intérêt de la technologie et pour le coup, le verdict est sans appel : c'est grandiose. Si on peut jouer à la manette, il faut absolument s'y adonner au Move, pour une immersion sans pareil : les deux mains sont indépendantes, la parade est active, les déplacements par téléportation (préférables au mouvement direct pour éviter la cinétose, mais aussi pour faciliter les combats – avec la pratique, on esquive mieux et plus vite ainsi) deviennent une seconde nature... Mais surtout, même si des concessions graphiques ont été nécessaires, Bordeciel reste magnifique, immense, spectaculaire, belle, inquiétante... et d'une richesse monstrueuse, d'autant que les trois extensions sont incluses. On pensait que l'adaptation d'un jeu non prévu pour la VR aurait été un ratage ou une anecdote, on vous avoue qu'on était méfiants, mais on doit vous confesser que nous n'avons que très rarement ressenti une telle ivresse de gaming.

Jamais on n'a eu l'occasion ou l'envie de passer littéralement des centaines d'heures en réalité virtuelle. En cela, *Skyrim VR* est plus qu'un RPG : c'est une autre vie. Voire une drogue. C'est aussi grisant qu'inquiétant. Sur PC et HTC Vive, *Fallout 4 VR* est tout aussi grisant et réussi, mais l'univers fantasy plus épique, plus fantasmagique de *Skyrim* a ce petit quelque chose en plus qui nous transporte plus loin, plus haut, qui nous amène à tutoyer les dragons et les héros.

En bref

On a joué à bien des jeux, mais on en a rarement vécu si intensément. *Skyrim VR* s'impose sans mal sur le podium des meilleurs ambassadeurs du gaming en RV en sublimant l'immense RPG avec une adaptation aux petits oignons pour cette technologie. La grande majorité des jeux VR nous ont amusés, *Resident Evil VII* et *Farpaint* nous ont plu, *Fallout 4* nous ravit, mais *Skyrim VR* nous submerge. ★★★★★



Doom VFR

GROS FUCKING MASSACRE

INFOS

» **DISPONIBLE SUR :**
PSVR, HTC VIVE

» **ÉDITEUR :** BETHESDA

» **DÉVELOPPEUR :**
ID SOFTWARE

» [PSVR] Les PS Move et le VR Aim sont parfaits pour le tir, mais mal réglés pour le mouvement. Au final, mieux vaut jouer à la manette, meilleur compromis entre immersion et efficacité.

Bethesda se fait décidément

le héraut du gros jeu en réalité virtuelle, et si certains peuvent critiquer le fait que l'éditeur recycle ses grosses licences pour se lancer sur le support, c'est peut-être exactement ce qu'il faut faire : s'appuyer sur des franchises qui ont fait leurs preuves pour se concentrer sur leur adaptation à la réalité virtuelle. Le résultat, ce sont de vrais jeux denses et conséquents qui ne se contentent pas d'être juste juxtaposés en RV, mais bel et bien ajustés pour la technologie.



Si *Skyrim VR* est une énorme réussite et si *Fallout 4 VR* s'annonce du même tonneau, le constat est un peu plus en demi-teinte pour *Doom VFR*. La quintessence du jeu est bien là, en moins furieux pour ménager les corps et les cœurs, mais le carnage frénétique accuse ses limites, majoritairement pour des raisons d'interface : au Move, au VR Aim ou à la manette (plus efficace que les autres, étrangement), on se heurte à un système de déplacement trop rigide pour supporter la vitesse et la précision de mouvement qui font toute la saveur du genre FPS dans son ensemble, et de *Doom* en particulier.

Les développeurs du jeu en sont à l'évidence conscients : pour compenser, l'aventure (inédite) est plus pondérée et moins virevoltante que la campagne du *Doom* traditionnel, mais elle n'en est pas moins dynamique et brutale, avec des *glory kills* remplacés par des téléportations sur les ennemis sonnés, histoire de les exploser dans une gerbe de sang et de bonus en rab'. Si des compromis graphiques ont été

logiquement concédés, le résultat est tout de même très honorable, voire impressionnant sur PSVR.

On a beau pester contre les commandes, le fun est pourtant au rendez-vous – dommage que la campagne ne soit pas plus longue. Les secrets, les niveaux de difficulté et les deux maps classiques à gros pixels disponibles en marge de la campagne, venues du *Doom* de 1993, viennent cependant prolonger le massacre.

En bref

Id Software et Bethesda ont indéniablement soigné leur adaptation de *Doom* en RV, mais la technologie, surtout du côté des commandes, peine à reproduire la chorégraphie barbare qui fait le sel du jeu originel. Ce n'est pas le festival de frags virevoltants du jeu d'origine, mais ce n'en est pas moins un des tout meilleurs FPS en réalité virtuelle – il faut dire qu'il partait avec quelques beaux avantages. ★★★★★

Hitman GOTY

TANGUY 47

INFOS

- » **DISPONIBLE SUR :**
PC, PS4, XBOX ONE
- » **ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR :**
IO INTERACTIVE



Le divorce entre Square et IO Interactive, pour des histoires d'argent, comme souvent (le PDG de Square ayant expliqué que "*l'équilibre entre coûts de développement et les performances commerciales n'a pas été suffisant*" pour *Hitman*), aurait pu plus mal se passer. IO a gardé sa licence historique et en a profité pour balancer la démo gratuite du jeu dès la séparation annoncée, et a lancé dans la foulée une version **GOTY** de *Hitman* pour la fin d'année, qui rassemble toute la première saison du jeu et ses DLC, plus une nouvelle campagne, *Patient*

Zero, toujours sur les mêmes cartes.

Outre les raisons militantes pour craquer pour cette version (disponible également en DLC pour ceux qui ont déjà le reste et veulent s'adonner à la nouvelle campagne de 4 missions), c'est la plus belle illustration de la licence-phare du studio danois, avec des missions admirablement conçues, offrant une belle rejouabilité, grâce aux nombreuses approches possibles, et une durée de vie conséquente, avec ses contrats supplémentaires, ses missions Escalade et ses cibles fugitives. Si métanarrativement,

on est au minimum syndical, le reste est au summum de la série, surtout débarrassé de son saucissonnage épisodique qui en avait frustré beaucoup, même s'il avait été plutôt bien pensé. Dans *Hitman*, le but n'est pas tant de réussir sa mission que d'imaginer différentes manières de parvenir à ses fins. Chaque niveau est d'une complexité folle, bourré de possibilités, parsemé de petites histoires qu'on découvre (ou pas) pour les exploiter (ou pas), saupoudré d'un brin d'humour, le tout fermement ancré dans des mécaniques de jeu et un *level design* admirablement huilés.

En bref

IO Interactive a toujours soigné ses *Hitman*, et le dernier volet en date ne déroge pas à la règle, même si son succès décent semble ne pas avoir suffi pour que Square persévère. Le tueur chauve retourne vivre chez ses parents, emportant avec lui ses dernières affaires, dans une édition complète qui justifie plus que jamais qu'on se rase le crâne pour s'y faire tatouer un code-barre. ★★★★★

Playlink

Hidden Agenda / Planet of the Apes : The Last frontier

SI LES SINGES SAVAIENT S'ENNUIYER, ILS POURRAIENT DEVENIR DES HOMMES (GOETHE)

INFOS

- » **DISPONIBLE SUR :**
PS4
- » **ÉDITEURS :** DIVERS
- » **DÉVELOPPEURS :**
DIVERS

» [PS4/Android/iOS] Chaque titre Playlink a sa propre application smartphone à télécharger sur l'Appstore ou Google Play.

La gamme de jeux *Playlink*, des party-games où les participants jouent smartphone en main, a vocation d'attirer sur PlayStation 4 un nouveau public non-joueur ou plus habitué aux supports à *Candy Crush* qu'aux machines de salon, sans pour autant s'aliéner les joueurs 'traditionnels'. L'idée est intéressante, le défi relevé, et les premiers titres de la gamme présagent de l'étendue des possibilités du jeu de société-apéro (*Qui es-tu ?*) à la collection de mini-jeux d'action (*Frantics*), en passant par le quizz traditionnel (*Knowledge is Power*) et le film interactif (avec les deux titres dont il est plus particulièrement question ici). Ces premiers jeux montrent le potentiel du concept, et s'avèrent même plus ludiques qu'on ne l'aurait

pensé de prime abord, du point de vue du gamer un peu méprisant pour les titres *casual*. *Hidden Agenda* est sans doute le plus intéressant du lot, calqué sur le modèle d'*Until Dawn* du même développeur, axé sur une narration où les choix des joueurs modifient l'intrigue, avec quelques QTE au milieu et deux modes de jeu – compétitif et collaboratif. Le temps d'un film, les choix des joueurs déroulent l'histoire à leur façon, ouvrant des voies et en fermant d'autres jusqu'à différentes conclusions possibles. Certaines approximations narratives et autres frustrations gâchent un peu l'expérience, moins que sur *La Planète des singes : The Last Frontier*, où les choix des joueurs sont bien moins pris en compte et où les embranchements narratifs sont minimalistes, sauf pour le final. Succédané des jeux d'aventure Telltale, en plus réduit, ce titre 'poudre

aux yeux' ne tient vraiment que par sa réalisation cinématographique très décente, qui cache une interactivité anecdotique et une écriture facile et rabattue.

En bref

Mettons les approximations et erreurs des premiers jeux *Playlink* sur le compte des défauts de jeunesse du système, pourtant à même de réconcilier gamers et joueurs sur mobile, *casual* et *hardcore*... mais qui comme tous les concepts de ce genre, doit vite trouver de vraies *killer apps* pour ne pas finir rapidement aux oubliettes...



Xenoblade Chronicles 2

LA LAME À L'ŒIL

INFOS

» DISPONIBLE SUR : SWITCH
» ÉDITEUR : NINTENDO
» DÉVELOPPEUR : MONOLITH

Les univers des *Xenoblade* ne sont pas sans rappeler la formule *Final Fantasy* : des titres indépendants, dans des mondes différents, avec à chaque fois de nouveaux personnages, mais aussi avec des fondations communes – à savoir en premier lieu les mécaniques de combat et "l'esprit esthétique", même si chaque titre a sa propre tonalité. Et celle de *Xenoblade Chronicles 2* est enchantée, avec ce monde englouti par une mer de nuages où émergent des titans-mondes comme autant de paysages spectaculaires et grandioses qu'on ne rêve que d'explorer pour en dénicher toutes

les merveilles. Aux côtés de ces considérations cosmétiques, on trouve un J-RPG entre tradition et modernité, en monde semi-ouvert regorgeant de quêtes en tout genre, peuplé d'ennemis repérables à affronter dans des combats sans transition. L'histoire

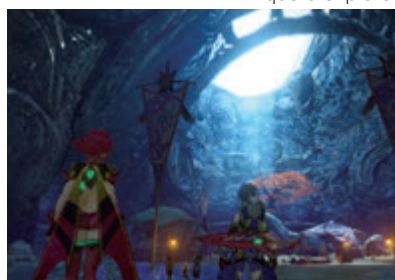
alambiquée s'ancre dans la traditionnelle grandiloquence japonaise avec ses clichés, ses surenchères et ses niaiseries, mais aussi une intrigue centrale riche, intelligente et travaillée. Ce sont des centaines d'heures de jeu qui attendent ceux qui se laissent avaler par le monde

d'Alrest, du moins s'ils en acceptent les dissonances.

Car le jeu, s'il déborde de qualités, porte aussi son lot de casseroles qui peuvent en rebuter plus d'un. Du système de combat dynamique, confus, mais plus complexe qu'il n'y paraît de prime abord, aux ralentissements et yoyo de résolution qui écorchent les splendides visuels, sans oublier des problèmes d'IA et une ergonomie à revoir dans les menus ou la navigation, les écueils ne manquent pas. Ajoutez à cela l'aspect périlleux du monde ouvert où les monstres de tous niveaux se côtoient et peuvent vite punir le joueur trop intrépide ou peu vigilant (le jeu est cependant des plus indulgents avec la mort) et des soucis de caméra pénibles, surtout en intérieur.

En bref

Il faut s'accrocher, pour apprécier *Xenoblade Chronicles 2*, dompter ses mécaniques de combat, prendre le pouls de son univers et pardonner ses erreurs. La chose est facilitée par un univers et une ambiance magnifiques, pourtant il ne faut pas s'y tromper : le jeu s'adresse aux mordus du J-RPG exigeants qui demandent un total investissement. Ceux-là vont prendre leur pied dans ce titre potentiellement culte. ★★★★★



» [Switch] Le système de combat en temps réel avec attaques automatiques, plus subtil qu'il n'y paraît, demande du temps pour être pleinement maîtrisé.



Guinness World Records

Gamer's Edition Vol.2 Hachette Pratique



Après avoir arraché la préface djeunz ridicule de DanTDM et en faisant abstraction de quelques encarts 'grand public' façon

"je ne connais rien au jeu vidéo, mais ayons l'air branché", ce livre des records Guinness des jeux vidéo est en fait pas mal du tout, pour qui aime les chiffres et les pixels. Des articles focus – rédigés, pour le coup – par des connaisseurs (notamment des collègues des versions anglaises de *Edge* et de *Retro Gamer*) et des anecdotes viennent ajouter une vraie dimension éditoriale à ce bouquin richement illustré qui, de par sa nature, embrasse toute l'histoire du jeu vidéo et s'adresse finalement autant aux profanes qu'aux connaisseurs.

L'âge d'or des jeux vidéo

& de la presse spécialisée
Geeks line (www.geeks-line.com)



Le titre du livre de l'ami J'm Destroy est un peu trompeur. S'il y raconte bel et bien l'aventure de plus de vingt années de jeu vidéo, avec simplicité et clarté, en

il signe ici plutôt une autobiographie sincère d'un passionné avec la verve qu'on lui connaît. Richement illustré (ce qui explique sans doute un texte courant écrit très gros avec un interlignage trop large), son récit est ponctué d'anecdotes, analyses et petits tacles, qui titilleront la fibre nostalgique des lecteurs de la presse spécialisée des années 1980 à 2000. Mais surtout, c'est une histoire parallèle : on ne peut que juxtaposer l'histoire d'un marché du jeu vidéo immature et artisanal qui se transforme en industrie mastodonte et impitoyable et celle de ce jeune passionné qui va grandir à ses côtés pour y vivre ses rêves et subir ses désillusions. Une histoire universelle, en somme, livrée ici avec bagout et authenticité.



Wolfenstein II The New Colossus

ON VA DANSER LE NAZI ROCK

INFOS

» DISPONIBLE SUR :
PC, PS4, XBOX ONE

» ÉDITEUR :
BETHESDA SOFTWORKS
» DÉVELOPPEUR :
MACHINEGAMES

Alors que tout le monde balance du multijoueur à la moindre occasion, souvent plus pour des raisons basement matérielles que par considération ludique, *Wolfenstein II* se cantonne au solo, comme son prédécesseur,

The New Order. Toujours aussi inspiré par sa dystopie nazillarde, MachineGames surenchérit dans ce nouveau volet qui démarre mollement pour décoller enfin au bout de quelques heures de jeu, après des niveaux certes proprement réalisés, mais sans inspiration. Avant de trouver pour de bon son rythme de croisière, le jeu se distingue dès le départ par son étrange cocktail de n'importe quoi délirant de série B et de narration sérieuse, voire dépressive, qui réussit curieusement à insuffler de l'émotion, entre intimisme et rappels des racines historiques du contexte du jeu – on a beau rigoler et étripier joyeusement dans *Wolfenstein II*, on n'en oublie pas pour autant d'être sérieux, parfois. Sans tout cet enrobage narratif bien ficelé et servi par une VF de qualité (avec notamment

un certain Patrick 'Bruce Willis' Poivey qui, visiblement, s'est réconcilié avec les doublages de jeu vidéo depuis *Outcast*), *Wolfenstein II* serait bien moins goûteux. Si les niveaux sont efficaces, parsemés d'idées sympas et d'ennemis plus variés qu'auparavant, et si la direction artistique est de haut vol, la durée de vie conséquente et l'action au top, l'IA un peu bébête, les séquences d'infiltration bancales et des passages dirigistes et/ou remâchés viennent assombrir un peu le tableau. Un peu seulement, car *Wolfenstein II* accomplit dans l'ensemble sa mission dans les grandes largeurs et s'avère au final un cran au-dessus de son prédécesseur. ★

En bref

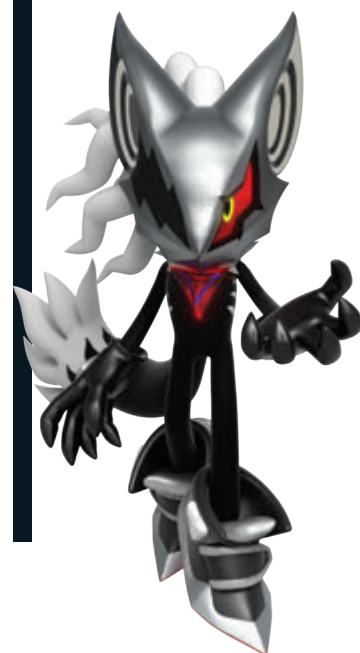
Wolfenstein II est un ensemble de paradoxes, presque un oxymoron : un FPS débordant d'action cimenté par sa narration cinématique ; un festival de gros n'importe quoi réjouissant qui cohabite avec une forte charge émotionnelle ; des niveaux à la structure convenue, voire surannée, mais qui fonctionnent grâce à un enrobage raffiné, lui-même en décalage avec la débauche de tripaille du jeu. Un cocktail étonnant, indiscutablement efficace et divertissant, mais tout de même un peu troublant. ★★★☆☆

Sonic Forces

Sega/Sonic Team/PC, Switch, PS4, Xbox One



Sonic Mania nous avait réchauffé le cœur et réconciliés avec le hérisson de Sega, après tant de ratages qui avaient ruiné une franchise autrefois si éclatante. Mais hélas, *Sonic Forces* a vite refroidi nos ardeurs en retombant dans les travers qu'on a tant reprochés à d'autres avant lui. S'il imite l'alternance 2D/3D de *Sonic Generations*, le jeu confond vitesse et précipitation : les niveaux sont essentiellement de l'esbroufe qui fonce, presque en téléguidage, avec une facilité aussi navrante que la durée de vie (trois-quatre heures) ou le fan service dégoulinant qui visiblement n'a pas compris ce que les fans de *Sonic* apprécient dans la saga. Le personnage à personnaliser sans âme et le scénario stupide rassemblant toute la clique *Sonic* dans une histoire à destination des impubères peu regardants viennent détruire le peu de bonnes choses à retenir du jeu. On aurait voulu que *Sonic Mania* soit l'amorce d'une résurrection, mais hélas, il semblerait qu'il n'ait été qu'un spasme miraculeux. Chérissons-le d'autant plus, en espérant que ça nous fasse oublier ce nouvel accroc. ★☆☆☆☆



ABONNEZ-VOUS... ...SINON ON MANGE LE TOAD.

TOUT CRU,
QUI BOUGE ENCORE.
CE SERAIT CRUEL,
VRAIMENT.

Abonnez-vous
à la version numérique
sur votre tablette
et votre smartphone



1 AN

4 NUMÉROS.

SOIT ENVIRON 800 PAGES.
DU RETROGAMING COMME
S'IL EN PLEUVAIT.
DU PUR BONHEUR
VIDÉOLUDIQUE, QUOI.
TOUT ÇA POUR SEULEMENT

39€

(C'EST DINGUE)



✓ Et comment donc ! Bien sûr que, je m'abonne à **Retro Gamer Collection !!!**

☐ Pour un an, 4 numéros du magazine *Retro Gamer Collection* à 39 € au lieu de 51,60 €*.

VOTRE NOM

Nom / Prénom

VOTRE ADRESSE

Numéro et nom de rue

Code postal

Ville

Téléphone

E-MAIL

@

☐ Mes coordonnées sont différentes de celles de l'abonné, je les indique sur papier libre.

MODE DE PAIEMENT

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de La Financière de Loisirs

☐ Carte bancaire n°

Expire fin

Le cryptogramme (les 3 derniers chiffres présents au dos)

DATE ET SIGNATURE OBLIGATOIRES

* Tarif de référence : prix de vente au numéro. Offre d'abonnement valable en France métropolitaine jusqu'au 15/03/2018. Pour l'étranger : nous consulter.

Les informations recueillies dans ce bulletin sont nécessaires au traitement de votre commande et sont destinées à nos services internes.

Elles peuvent être communiquées aux organismes liés contractuellement à La Financière de Loisirs, sauf indications contraires de votre part en cochant la case ci-contre ☐.

Vous disposez à tout moment d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition et de suspension des données vous concernant (loi « informatique et libertés » du 06/01/1978).

À retourner sous enveloppe affranchie à :
Retro Gamer Collection - Service Clients
12350 Privezac

e-mail : contact@bopresse.fr
Tél : 05.65.81.54.86 - 7 jours sur 7, du lundi
au vendredi, de 10h à Midi et de 14h à 16h.

ABONNEZ-VOUS
EN LIGNE SUR

WWW.BOPRESSE.FR



Vous pouvez également recopier ce bulletin d'abonnement sur papier libre ou le télécharger sur Retrogamercollection.com, comme ça, vous ne ferez pas de trou dans votre beau magazine. Ce serait d'autant plus dommage que l'article qui est juste derrière est sympa comme tout.

ATTENTION, SPOILERS INCLUS!

» Kelly, incarnée par Dana “Arnold et Willy” Plato, est un agent sous couverture qui enquête sur une succession de disparitions mystérieuses à la résidence de la famille Martin. Il s’avère, ô surprise, que les Martin sont des vampires. Pour que Kelly survive, vous allez devoir explorer les différents pièges installés dans la maison, que vous avez réussi à pirater. Kelly reverra-t-elle le jour se lever ? Voyons voir la fin de ce jeu-nanar totalement culte...



» Sheila, la matriarche de la famille Martin, se jette sur Kelly, mais se retrouve piégée dans le lit piégé. “Mais ça devait être une surprise!”, se lamente Victor, juste avant que son épouse ne soit éjectée par la fenêtre.



» Kelly court se réfugier dans la salle de bain, poursuivie par Sarah et Victor, mais ce dernier se laisse bêtement piéger par son propre système de sécurité. Il disparaît dans le mur en surjouant à fond, comme c'est de bon ton dans *Night Trap*.



» Ne reste que Sarah à vos troussees, mais elle commet l'erreur classique du méchant de service : elle s'arrête pour rire et dire à Kelly qu'elle va l'avoir. C'est le bon moment pour activer la trappe sous ses pieds !



» Kelly se répand en remerciements enjoués : non seulement, vous l'avez sauvée, mais vous avez aussi capturé les 95 encagoulés qui se promenaient dans la maison. Elle est si contente qu'elle vous promet qu'elle fera appel à vous pour sa prochaine mission. Vous avez une ouverture.



» Mais vous avez d'autres idées en tête, bien plus machiavéliques. Elle se retourne, fait quelques pas dans le couloir, et pouf, vous la piège dans le même traquenard que Sarah. Savourez votre traîtrise et sa longue chute qui fait "Noooooooooooooooooooooooooon".

Gyruss

PARADIS ARTIPIXELS

RÉTROVIRUS

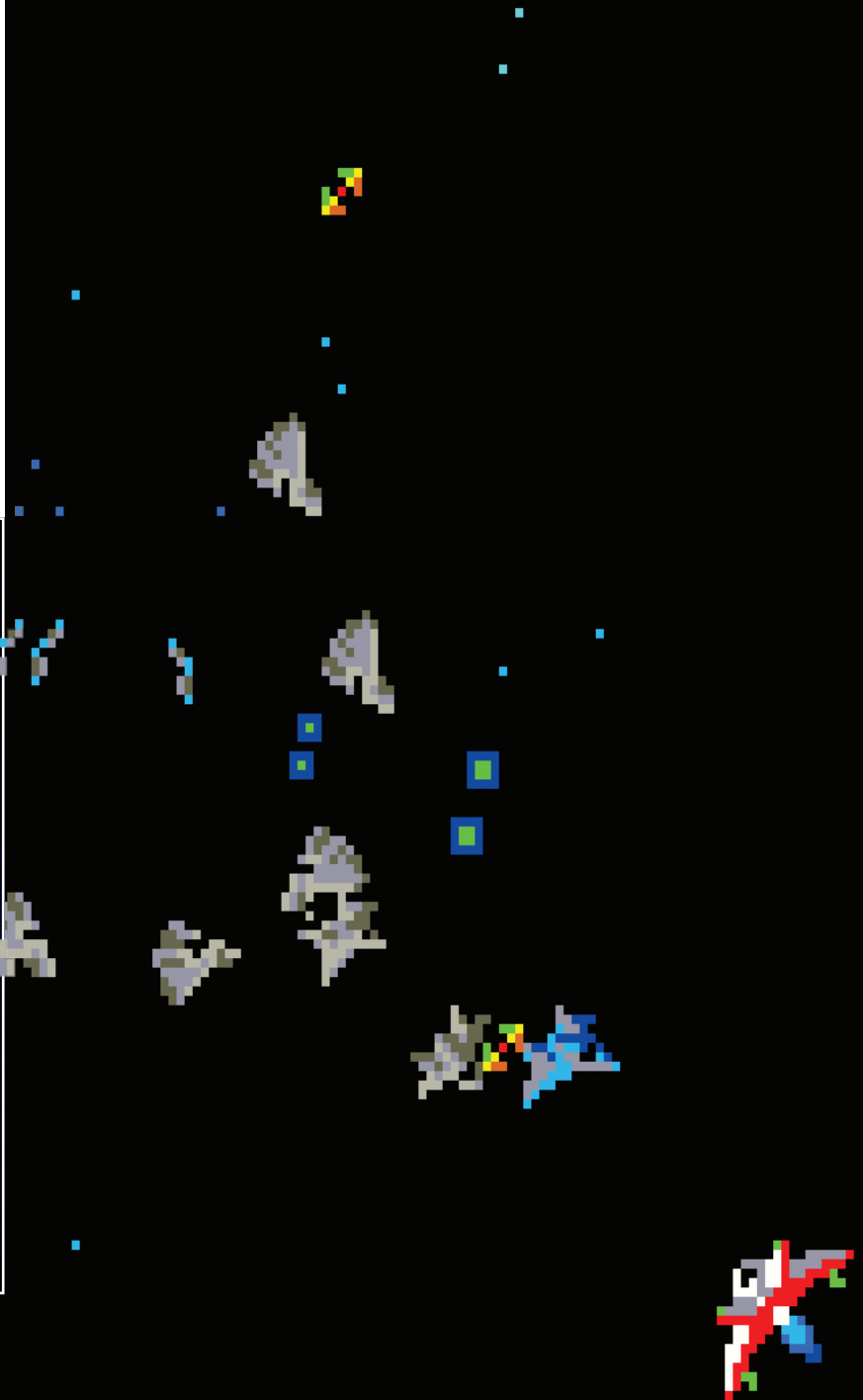
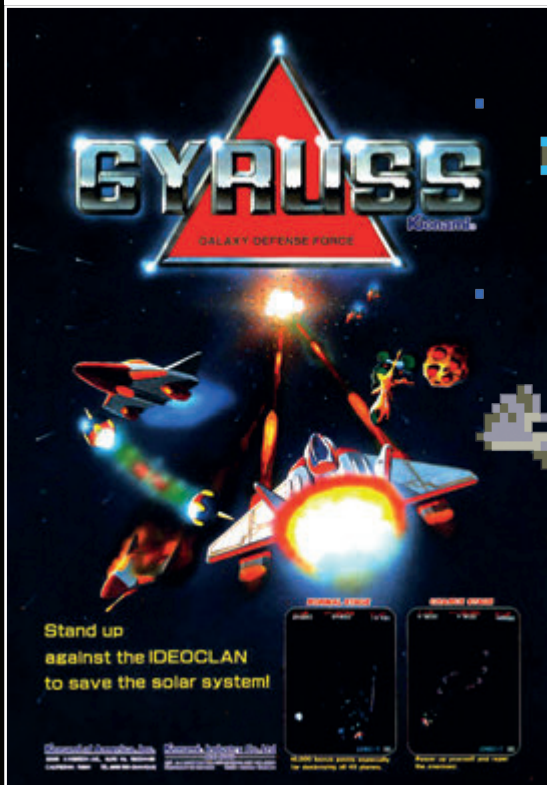


» ARCADE » KONAMI » 1983

Les shoot'em-ups sont plus généralement horizontaux ou verticaux, mais il ne faut pas oublier ceux en tunnel (ou en tube, suivant les écoles). Certes plus rares, ils procurent des sensations de jeu très particulières, presque vertigineuses – en tout cas hypnotiques.

Tempest d'Atari, *N₂O* de Gremlin et *Internal Section* de Square sont de ceux-ci, tout comme *Gyruss* dont il est ici question. Certes, ce dernier n'est pas le plus complexe du lot – en gros, c'est *Galaga* dans un tube – mais il prodigue tout ce qu'il faut d'action, soutenu par une bande-son entêtante et agressive, véritable shoot de caféine sonore.

Gyruss est un peu l'archétype de ces jeux d'arcade rapides qui ont eu leur heure de gloire dans les années 80, avant de passer de mode pendant bien des années, pour finalement retrouver grâce plus récemment avec la scène indé. Et surtout, il fait partie de ces jeux viscéraux, dont les visuels et les leitmotifs sonores sont pareils à des drogues qui mettent le joueur dans un état second. Pas étonnant qu'on se hâte de glisser une autre pièce dans le monnayeur pour prolonger l'expérience... *



KAZE
SEINEN

KAZE-MANGA.FR

**CONDAMNÉ AUX FLAMMES
LA VENGEANCE SERA SA DÉLIVRANCE !**

FIRE PUNCH

Tatsuki Fujimoto

Tome 4 déjà disponible !!

FIRE PUNCH © 2016 by Tatsuki Fujimoto/SHUEISHA Inc.

Lire le 1^{er}
chapitre

